Publicaţiile din colecţia "arhiŞAH"



arhiŞAH

19

Vir

ermenii de şah
şi aventurile lor

şatrange

j'adoube

flanc

fianchetto

re

ρηγας

ad lib

contragambitul Albin

regină *fers Queen* dam *vezer vizir ферзь*

19 arhiŞAH V. NESTORESCU • TERMENII DE ŞAH

Virgil Nestorescu

Termenii de şah şi aventurile lor

Virgil NESTORESCU

Termenii de şah şi aventurile lor

arhiŞAH

arhiŞAH 19

Bucureşti, 2012

colecția **arhiȘAH 19**

Marian Stere, ***Editor***
P.O. Box 44–74, 042.350 – București, Romania
marian_stere@yahoo.com

Redactor: ***Marian Stere***

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

NESTORESCU, VIRGIL
Termenii de şah şi aventurile lor / Virgil Nestorescu.
– București : Gambit, 2012
ISBN 978-606-92338-2-5

001.4:794.1

ISBN: 978-606-92338-2-5

Cuprins

Motto

„Lângă ştiinţă, pe care o respectăm, lângă artă, pe care o iubim, trebuie să adăugăm şi acest misterios joc născut din geometrie şi numere, gimnastică pură intelectuală, nobleţe nevinovată"

(Mihail Sadoveanu)

Prefaţă

Se ştie că orice ramură de activitate are un bagaj de termeni specifici, adică de cuvinte şi expresii care îi conferă un caracter definitoriu. Aceşti termeni s–au format în cursul timpului, fiind în strânsă legătură cu însăşi dezvoltarea domeniului pe care îl reprezintă. Ocupând un loc aparte în activitatea umană, jocul de şah şi–a construit, la rândul lui, o terminologie proprie, supusă legilor evoluţiei sale desfăşurate în perioade istorice distincte. Cartea de faţă îşi propune să cerceteze istoria cuvintelor folosite în limbajul şahist românesc şi modul cum au pătruns în limba noastră, oferind informaţii despre originea lor, atunci când mijloacele de care dispunem permit acest lucru. Tema dezbătută constituie o mai veche preocupare a autorului, dar acum este prima dată când i se oferă cu generozitate un spaţiu adecvat.

Înainte de a trece la analiza istorică şi în egală măsură etimologică a termenilor care sunt subiectul cărţii noastre, am considerat util să facem o scurtă călătorie în lumea fascinantă a şahului, de la originea acestui străvechi joc de logică, inventat în îndepărtata Indie, până în zilele noastre. Ajuns în Europa odată cu extinderea califatelor arabe în Peninsula Iberică, jocul s–a răspândit în ţările occidentale, iar de aici în alte ţări, cu excepţia Rusiei, unde a ajuns direct din Orient, cum dovedesc unii termeni de origine persană. În continuare, ne–am oprit asupra etapelor importante din evoluţia jocului în cursul Evului Mediu, când se produc schimbări esenţiale în transformarea sa din şatrange în şahul modern. Desigur, a trebuit să ţinem seama de contribuţia adusă în această privinţă de mari

personalităţi ale şahului, care au determinat în mod decisiv transformarea sa dintr–un inteligent joc de agrement într–o disciplină intelectuală de rang superior, cu reale calităţi educaţionale, care ocupă un loc aparte în lumea contemporană prin triplul său caracter de joc, ştiinţă şi artă.

Privitor la istoria şahului în teritoriile româneşti, am întâmpinat piedici destul de mari în privinţa informării directe din literatura de specialitate, care nu are o prea bogată tradiţie în limba română. Jocul de şah a apărut târziu pe meleagurile noastre, iar informaţiile cele mai vechi privind evoluţia sa ne sunt oferite mai ales de unele dicţionare bilingve din prima jumătate a secolului al XIX–lea, care prin caracterul lor cuprindeau şi noutăţile lexicale menite să denumească realităţile la zi ale vieţii sociale. Printre neologismele inserate în ele sau în puţinele publicaţii cu rubrici consacrate şahului, termenii specifici vocabularului şahist vor fi prezenţi uneori în forma din limba străină, în absenţa unor corespondente în limba română, prin traduceri aproximative, ori prin forme ieşite din uz. De pildă, chiar numele jocului de şah nu era pe deplin încetăţenit, de multe ori fiind concurat de *şatrance* (*şatrange*), cuvânt mai vechi, pătruns la noi prin tc. *şatranc*, iar uneori prin grafii neconforme limbii române, cum ar fi *schach* (după germ. *Schach*) sau *şak* (după magh. *sak*).

Fireşte, în acest context am consacrat câteva pagini şi istoriei generale a şahului din ţara noastră, pentru a înţelege cum se cuvine numeroasele întâmplări prin care a trecut făurirea terminologiei sale. Începuturile sale sunt timide, fiind cunoscut şi practicat, ca orice joc de societate al vremii, numai de păturile sus–puse, la curţile boiereşti şi în mediile intelectuale. Un manuscris ieşean din anul 1838, prima lucrare despre şah în limba română, a fost singura sursă de informaţii pentru acea perioadă, în care alături de termeni proveniţi din limba franceză sau din limba germană, funcţionau încă rămăşiţe lexicale din şatrangele turcesc. Apariţia unui manual special se produce târziu (1872), numărul jucătorilor rămâne mult timp restrâns şi până la al treilea deceniu al secolului trecut nu se poate vorbi de o activitate organizată. O însemnătate capitală a avut–o înfiinţarea în anul 1925 a „Revistei de Şah" (devenită ulterior „Revista Română de Şah"), care a urmat aderării forului intern la Federaţia Internaţională de Şah,

momente care au contribuit decisiv la modernizarea mişcării şahiste atât în ce priveşte jocul la tablă, cât şi în domeniul şahului artistic, precum şi la unificarea şi normarea terminologiei de specialitate.

În condiţiile destul de vitrege în care s–a dezvoltat şahul nostru, nu este de mirare să constatăm că mijloacele lingvistice de specialitate s–au adăpat de la izvoare străine. Vocabularul necesar s–a format treptat, mai ales din elemente provenite din franceză şi germană, cele două limbi care au jucat un rol de seamă în achiziţiile de neologisme în perioada formării limbii române literare moderne în Principatele Române şi în Transilvania. Manuscrisul amintit mai sus şi. după aceea, manualele publicate în sec. XIX sunt fără îndoială inspirate de modele străine, lucru care se deduce din folosirea neuniformă a aceloraşi termeni, ca urmare a adaptării lor în felurite moduri la sistemul limbii române. Numeroase astfel de împrumuturi se caracterizează în perioada formării terminologiei şahiste prin etimologii diferite, ceea ce se reflectă în folosirea a două sau chiar trei denumiri desemnând aceeaşi noţiune. Totodată unii termeni prezintă şi oscilaţii de formă, fapt uşor de înţeles, pentru că deseori cuvintele împrumutate nu–şi păstrează aspectul fonetic iniţial, mai ales atunci când trec dintr–o limbă în alta.

În linii generale, cercetarea etimologică a termenilor de şah confirmă un fenomen cunoscut în lingvistică, subliniat convingător de Alexandru Graur în *Dicţionar de cuvinte călătoare*, şi anume că nu sunt deloc puţine cuvintele împrumutate care sunt şi ele la rândul lor împrumuturi din alte limbi. Nu mi–am propus ca analiza etimologică să meargă până la descoperirea primului punct de plecare al călătoriei termenilor discutaţi, ci numai să aflăm originea lor directă în limba română, care să pună în lumină contactele nemijlocite dintre cultura noastră şi cultura altor popoare, în domeniul strict limitat al jocului de şah. La prima vedere, s–ar părea că unii termeni nu au nevoie de explicaţii, fiind cunoscuţi din vorbirea obişnuită, dar în realitate au conotaţii aparte faţă de cel comun. Această specializare semantică s–a produs sub influenţa termenilor corespunzători din alte limbi, aşa cum este cazul următoarelor cuvinte: *ameninţare, apărare, calitate, gafă, legare* etc.

O trăsătură aparte a unor termeni din lista noastră este

capacitatea lor expresivă, pe care o subliniem de fiecare dată când aceştia capătă valori noi fie în scris, fie în presa vorbită. Ceea ce am putut observa cu acest prilej este şi faptul că de valori stilistice similare beneficiază aceeaşi termeni şi în alte limbi, dar nu am avut posibilitatea să le considerăm ca împrumuturi certe. Este posibil ca ele să se fi dezvoltat independent şi să avem de–a face cu o manifestare asemănătoare, aşa–ziselor „universalii lingvistice" din domeniul paremiologiei, în care sunt cunoscute proverbe identice în limbi neînrudite, fără contacte între ele şi uneori depărtate geografic. Se poate presupune deci că şi asemănările dintre piesele de şah sau situaţiile iscate pe tabla de şah, pe de o parte, cu personaje sau fapte din lumea reală, pe de altă parte, au generat în cursul timpului aceste forme de gândire comune în diverse limbi.

Partea centrală a cărţii nu este un dicţionar explicativ, ci o selecţie a celor mai răspândiţi termeni de şah, cu definiţii, cu exemplificări preluate din vechi izvoare şi, în măsura posibilă, cu indicaţii etimologice. Au fost înregistraţi, în primul rând, termenii care în mod natural trezesc cel mai mare interes, adică cei care privesc jocul la tabla de şah, şi în al doilea rând, cei care ilustrează şahul artistic, domeniu care ocupă locul secund printre iubitorii jocului de şah. Unii termeni se regăsesc fireşte în ambele secţiuni, fapt care arată că nu se poate face o distincţie netă între cele două mari componente ale jocului de şah. Dar reluarea multora se justifică pentru că au accepţiuni deosebite în compoziţia şahistă şi, prin urmare, o utilizare cu totul aparte faţă de partidă. Am considerat necesar să le acordăm o atenţie egală, deoarece problema şi, mai ales, studiul artistic, sunt inseparabil legate de partidă, iar cunoaşterea tainelor şahului nu poate fi împlinită fără studierea lor deopotrivă.

În încheierea acestor rânduri mă simt dator să aduc aici sincere mulţumiri confraţilor mei problemişti, domnilor Valeriu Petrovici şi Emilian Dobrescu, pentru amabilitatea cu care mi–au oferit multe informaţii preţioase şi pentru sugestiile făcute în cursul elaborării prezentei cărţi.

Abrevieri

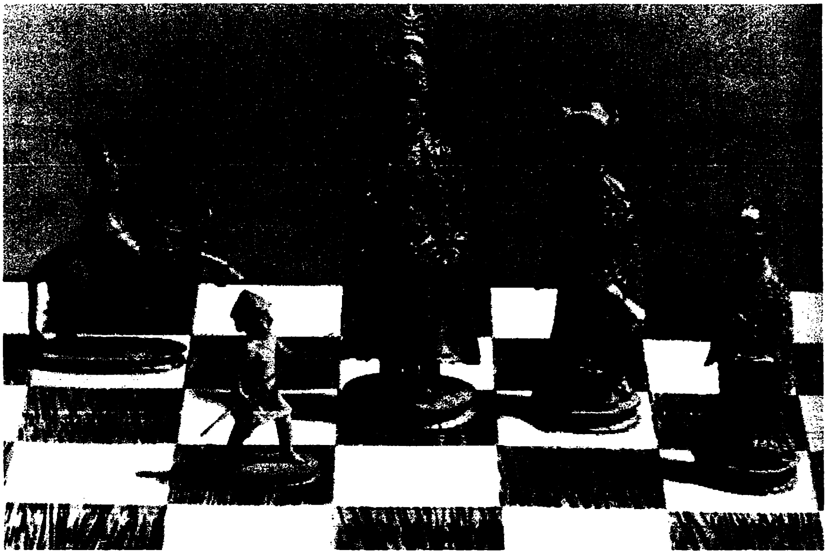
adj. – adjectiv
ar. – arab
art. – articol
bg. – bulgar
cap. – capitol
ceh. – cehă
cf. – confer
dim. – diminutiv
engl. – englez
engl.–fr. – engl.–fr. (perioada normandă)
e.p. – en passant
expr. – expresie
fig. – figurat
fr. – francez
germ. – german
impers. – impersonal
infra – mai jos
it. – italian
înv. – învechit
lat. – latin
lat. lit. – latina literară
loc. – locuţiune
magh. – maghiar
m. lat. – mediolatin
M.O. – menţiune de onoare
ngr. – neogrecesc
ol. – olandez
pers. – persan
pl. – plural
pol. – polonez
pop. – popular
port. – portughez
prob. – probabil
pr. – premiu
reg. – regional
relig. – religie
rus. – rus(esc)
sb. – sârb(esc)
sec. – secol
sg. – singular
sl. – slav
sp. – spaniol
subst. – substantiv
supra – mai sus
tc. – turc(esc)
ucr. – ucrainean
v. – vezi
v. (urmat de numele unei limbi) – veche
vb. – verb

Semne speciale

> – devine
< – provine din
+ (după notarea unei mutări) – indică „şah"
! (după notarea unei mutări) – mutare bună
? (după notarea unei mutări) – mutare slabă
= remiză
– mat
[ ] – indică litere sau cuvinte refăcute

I. Originea jocului de şah

Istoria jocului de şah este încă plină de mistere. Cercetările făcute pe această temă nu au lămurit clar lucrurile. Au fost formulate mai multe ipoteze cu privire la locul unde a apărut acest străvechi joc: Grecia, Persia, China, Egiptul antic sau India.



Şah chinezesc din fildeş (sec. XIX): cal, pion, rege, damă, nebun.

Sunt două teorii care au câştigat teren: una, după care un joc chinezesc asemănător, denumit *xiang–ki,* ar fi precursorul şahului, în timp ce alta, care are cei mai mulţi adepţi, stabileşte India ca loc de naştere a şahului, având ca strămoş jocul numit în sanscrită *ceaturanga* (cuvânt compus din *catur* “patru” şi *anga* “element, membru”). Numele este atestat în secolul al VII–lea al erei noastre într–un poem preislamic, scris în pahlavi (persana veche), din epoca sasanizilor. În această operă literară se relatează că în timpul domniei regelui persan Hosroes II Parviz (590–628) a sosit din India o solie, care a adus în dar din partea suveranului indian un *ceatrang* compus din 16 piese din smarald şi 16 piese din rubin, precum şi o tablă pătrată cu 64 de căsuţe, jocul desfăşurându–se după schema unei bătălii militare.

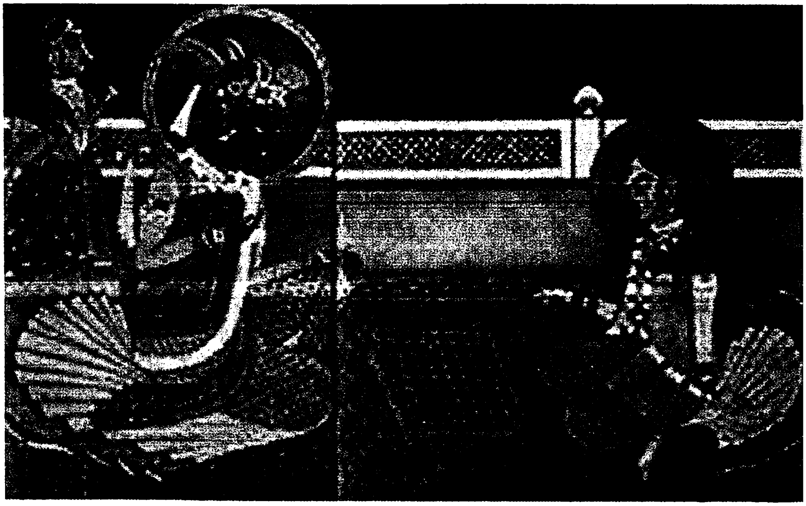
Cum a apărut acest joc?

Există mai multe legende, dintre care cea mai cunoscută este următoarea. Se spune că un foarte bogat maharajah indian, în ciuda faptului că nu–i lipsea nimic, era foarte nefericit, ducându–şi viaţa într–un plictis fără scăpare. Din acest motiv şi–a convocat sfetnicii, promiţând o mare recompensă celui care îi va găsi leacul. După un timp, unul din aceştia, cu numele Sissa, i–a adus un joc nou şi atât de frumos, încât prinţul îl juca de dimineaţa până seara. Fericit că astfel i s–a schimbat viaţa, el l–a întrebat pe bătrânul înţelept ce recompensă doreşte. Acesta i–a răspuns că ar vrea să primească un bob de grâu din prima căsuţă, apoi două din a doua căsuţă, patru din a treia, opt din a patra şi, dublând tot aşa sumele, până la ultima căsuţă. La prima vedere, prinţul s–a mirat de cererea modestă a sfetnicului său, dar pe urmă a aflat de la vistiernicii săi că era vorba de o răsplată imposibil de satisfăcut, chiar dacă ar fi golit toate magaziile cu grâne ale imperiului său. Era vorba de fapt de un număr reprezentând o progresie geometrică, însemnând 2^{64}, adică de uriaşa sumă de 18.446.744.073.551.615, care nu s–ar fi putut obţine decât cultivând cu grâu de mai multe ori întreaga suprafaţă a Terrei. În această versiune, legenda a circulat în toată lumea, din Evul Mediu până astăzi. În limba română este povestită de Mihail Sadoveanu, un mare iubitor şi animator al jocului de şah, în cartea sa ***Soarele în baltă sau Aventurile şahului***, de unde a fost republicată, cu unele modificări, în paginile „Revistei Române de Şah" (1947).

O altă poveste frumoasă despre originea şahului, mai puţin cunoscută marelui public, se găseşte în epopeea ***Şah–Nameh*** (***Cartea şahilor***), operă importantă a poetului clasic persan Firdousi (940–1020). Şi în ea se exprimă credinţa că şahul a fost născocit pe pământul Indiei.

Cât despre locul unde a apărut *ceaturanga* se presupune că acesta ar fi nordul Indiei, pe valea fluviului Gange, şi că jocul a fost o creaţie a călugărilor budişti. În favoarea originii indiene a şahului, care este cea mai atrăgătoare, pot fi aduse multe argumente. Ne oprim numai la câteva. Primul este de natură lingvistică: *ceaturanga* şi pers. *ceatrang* (sau *şatrang*) nu sunt depărtate fonetic de ar. *şatrange* (*şatrandj*), nume apărute mai târziu. Al doilea este legat de caracterul

de luptă al jocului, precum şi de asemănarea izbitoare dintre termen folosiţi în *ceaturanga* şi de cei consacraţi în organizarea armat indiene, care avea tot patru unităţi, anume: *ratha* "care de luptă *ashwa* "cavalerie", *hasti* "elefanţi", *padati* "soldaţi". În sfârşit, treilea îl reprezintă faptul că în India, potrivit relatărilor istoricul persan Al Biruni (973–1048), o partidă se putea desfăşura şi între pat persoane, pe o tablă cu 64 de pătrate (numită *ashtāpada*), fieca având, în afară de rege, patru tipuri de piese: un car de luptă, un cal, u elefant şi patru soldaţi. Tabla de şah era monocoloră, câmpurile fiir delimitate de liniile verticale şi orizontale. Piesele erau denumi astfel: *radsha* „rege", *rukh* „car de luptă", *pil* „elefant", *ashwa* „cal" *padati* „pioni" (patru la număr). Nu se ştie când a fost adoptată forn de desfăşurare a jocului numai între doi adversari.



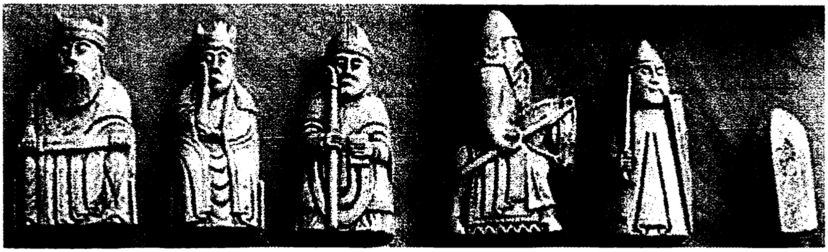
Krishna şi Radha jucând *chaturanga* pe o *ashtāpada*.

Lipsa de informaţii i–a făcut pe unii cercetători să conside *ceaturanga* un joc de noroc. Această presupunere s–a întemeiat ı faptul că piesa care trebuia jucată şi ordinea mutărilor fiecărui parten se stabileau, într–o perioadă, prin aruncarea alternativă a unui zar.

Trecerea de la *ceaturanga* la *şatrandj (şatrange)* este cunoscu sumar, fără să se ştie ceva sigur despre regulile jocului. Este sigur do faptul că au fost produse treptat trei mari schimbări: a) dreptul fiecăr

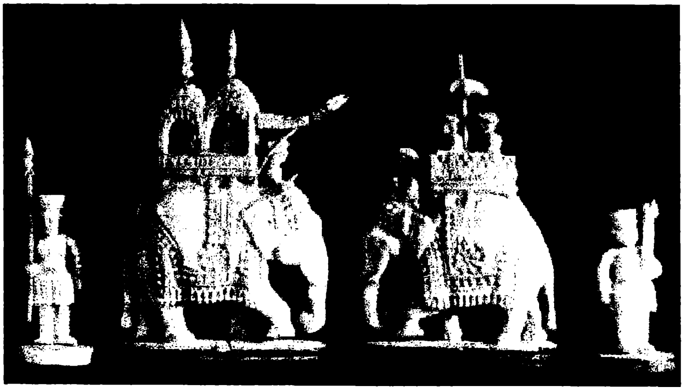
jucător de a putea juca piesa pe care o doreşte; b) jucătorii care ocupau cele patru colţuri ale tablei deveneau aliaţi, astfel că puteau juca doi contra doi; c) posibilitatea ca aliaţii să fie conduşi de unul singur.

Jocul şi numele pieselor în jocul persan au suferit schimbări: jocul se practica numai între două persoane, iar numărul pieselor a sporit prin introducerea celei purtând numele *fers* (>*farsin* sau *farzin*), inexistentă în prototipul vechi, care se desfăşura între patru persoane.



Piese de şah descoperite pe insula Lewis (Scoţia), datate sec. XII: rege, regină, nebun, cal, turn, pion.

Evoluţia spre şahul modern se petrece după ce "jocul regilor" pătrunde în lumea arabă, mai exact după islamizarea statului persan şi a statelor din Asia centrală. Este perioada în care se produc numeroase manuscrise având suficiente date despre caracterististicile jocului de şah, regulile după care se desfăşurau partidele, denumirile pieselor, chiar partide jucate, toate acestea fiind cuprinse în adevărate tratate, unele rămase până în zilele noastre.



Piese de şah din India (sec. XVIII): pion, rege, damă, pion.

II. Şatrangele – treaptă spre şahul modern

Răspândirea jocului minţii în lumea arabă trebuie considerată ca un fenomen strâns legat de întreaga dezvoltare a culturii şi ştiinţei în teritoriile islamice, în special în secolul al VIII–lea, în timpul dinastiei Abasizilor la Bagdad. De acum încolo şatrangele devine obiect de studiu ştiinţific, fiind practicat de maeştri de forţă, numiţi *alia*; dintre aceştia îl amintim pe As Suli Abu Bakr, cel mai bun jucător din secolul al IX–lea. În jurul anului 890 este scrisă şi prima lucrare de şatrange, autorul ei fiind medicul Abul–Abbas din Bagdad.

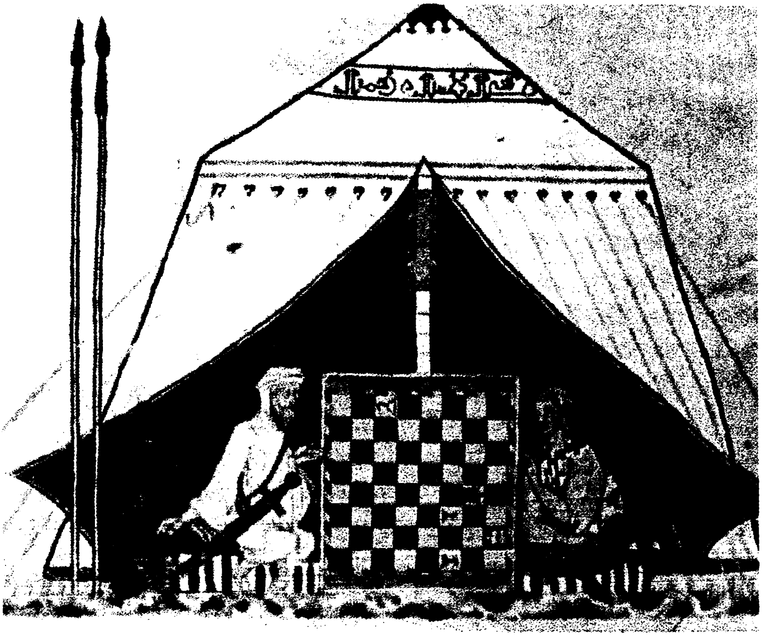
Şatrangele era conceput după schema unei lupte. Regele (*şah*) reprezenta şeful suprem, cele două care de luptă (*rukh*) – cu mers identic cu al turnurilor de astăzi – reprezentau trupele de elită, piesa aflată imediat lângă rege care are şi numele *firzan* (< pers. *farsin* < *fers*), un fel de cort al comandamentului, simboliza pe generalul–şef (devenit mai târziu regină), calul (*asp*) reprezenta cavaleria, elefantul (*alfil*) – comandamentul de gardă şi, în sfârşit, pionii (sg. *piadah*) erau trupele pedestre care deschideau frontul bătăliei. Regulile şahului de atunci se aseamănă în general cu cele moderne, dar notăm numai două deosebiri importante. Dama şi nebunul aveau alte valori şi funcţiuni: dama (*fers*) avea mişcări limitate la câmpurile diagonale învecinate, iar nebunul (*alfil*) nu putea să se deplaseze decât pe al treilea câmp diagonal, sărind peste câmpul vecin, chiar dacă era ocupat.

Fiind bun al culturii arabe, jocul este adus în Europa de mauri odată cu întinderea marelui califat al arabilor pe pământurile Spaniei. De aici se răspândeşte în Italia şi Franţa. Transformarea sa în şah european a necesitat trecerea mai multor secole, aşa cum dovedesc datele cuprinse în manuscrisul italianului Jacopo da Cessole (1275) şi, mai ales, în celebrul manuscris spaniol ***Alfonso–Codex*** (1283), redactat la porunca regelui Castiliei, Alfonso cel Înţelept, şi prefaţat chiar de el însuşi.

Practicarea jocului la curţile regale ale Evului Mediu nu trebuie să ne mire, deoarece acesta făcea parte dintre disciplinele cavalereşti, ca un factor important al educaţiei nobililor.

Nu trebuie uitată o altă cale de pătrundere a şatrangelui în Europa. Este vorba de perioada primelor cruciade, care au favorizat

ajungerea acestuia în Bizanţ, iar apoi şi în ţările din Apus, în primul rând în Italia, prin intermediul cruciaţilor întorşi din Orient în ţările lor.



Miniatură din manuscrisul lui Alfonso cel Înţelept, reprezentând o întâlnire de şah, în faţa unui cort, între un prinţ musulman şi un cavaler creştin.

Spre deosebire de ţările occidentale, în Rusia şahul a ajuns direct din ţările Asiei de mijloc, după cum reiese limpede din apropierea ce există între unele denumiri arabo–persane şi cele ruseşti date pieselor de şah. Astfel, termenul *ферзь* este denumirea pentru *damă* (sau *regină*) şi este împrumutat din pers. *fers* "consilier, comandant militar", iar termenul *слон* "elefant" este un calc după pers. *pil* sau ar. *fil* „idem"şi desemnează piesa numită *nebun.*

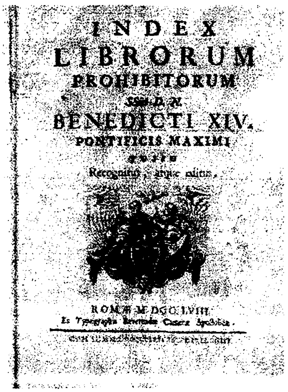
Cercetările întreprinse de specialiştii ruşi au dus la concluzia că şahul era cunoscut de către slavii de răsărit încă din secolele VIII–IX şi că avea o arie largă de răspândire, după cum dovedesc descoperirile arheologice din ultima vreme, care au scos la iveală piese de şah găsite în diverse locuri din vechea Rusie, datate începând din secolul al XI–lea până în secolul al XVII–lea.

III. Primii paşi ai şahului european

Drumul parcurs de jocul de şah în zorii Evului Mediu nu a fost lipsit de piedici în ţările europene. Datorită faptului că nu existau mijloace de măsurare a timpului de gândire consumat de jucători, se foloseau în acest scop zaruri pentru indicarea piesei ce urma să fie mutată. În plus, exista şi obiceiul ca nobilii care practicau şahul să facă pariuri pe sume mari de bani. Cum este uşor de presupus, aceasta nu putea fi pe placul cercurilor ecleziastice, care, necunoscând frumuseţea şi foloasele şahului, îl considerau o pierdere de vreme, un joc de hazard aidoma celui cu zaruri. Într–o scrisoare adresată în anul 1061 papei Alexandru al II–lea, cardinalul italian Pier Damiani denunţă practicarea jocului de şah ca un "viciu absurd şi libidinos". De aici până la interzicerea jocului nu era nevoie decât de un pas, iar acesta s–a făcut când tratatele de şah au fost înscrise de către Biserica Catolică pe lista cărţilor interzise, în *Index Librorum Prohibitorum*, unde au figurat până spre sfârşitul secolului al XIV–lea. Asemănător s–au petrecut lucrurile şi în Franţa, unde practicarea şahului a fost condamnată în anul 1254 printr–o ordonanţă oficială a lui Ludovic al IX–lea (după ce în 1212 conciliul din Paris interzisese preoţilor să joace şah). Aceeaşi soartă a avut şahul şi în altă parte a Europei, în Polonia medievală sub domnia lui Cazimir al II–lea.







Cu totul altfel va fi privit jocul de şah mai târziu, în timpul Renaşterii, care poate fi numită pe drept cuvânt epoca de aur a dezvoltării sale.

IV. Şahul în timpul Renaşterii

După cum se ştie, începutul secolului al XIV–lea marchează primele forme ale Renaşterii, perioadă de maximă importanţă în istoria civilizaţiei, care se va reflecta în mare măsură şi în devenirea jocului de şah ca element nou al gândirii umane, eliberate acum de vechile rigori ale Evului Mediu.

Pornită din Italia, cunoscută ca patria Renaşterii, noua mişcare a gândirii cuprinde pe rând ţările europene. Este începutul unei noi culturi, născute prin reînvierea culturii antice greco–romane, având ca ideal dezvoltarea multilaterală a fiinţei umane. Ştiinţele, artele şi literatura cunosc un avânt nemaiîntâlnit, ca urmare a despărţirii treptate de formele retrograde ale Evului Mediu feudal.

Era firesc ca în acest nou cadru social–istoric nobleţea jocului de şah să atragă atenţia oamenilor luminaţi ai vremii şi prin aceştia să cunoască o răspândire tot mai largă.

Un rol important în această privinţă l–a avut papa Leon al X–lea (1513–1521), talentat practicant al jocului şi, totodată, un asiduu organizator de turnee de şah. Exemplul său a fost urmat de numeroşi nobili de la curţile regale, de înalţi prelaţi ai epocii şi chiar de clerici de rând. Această tradiţie se va păstra şi în secolele următoare.



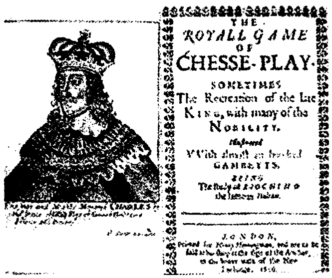
Celebrul tablou al pictorului renascentist Lucas van Leyden, intitulat ***Jucătorii de şah***, cca. 1508, aflat în Muzeul Naţional din Berlin

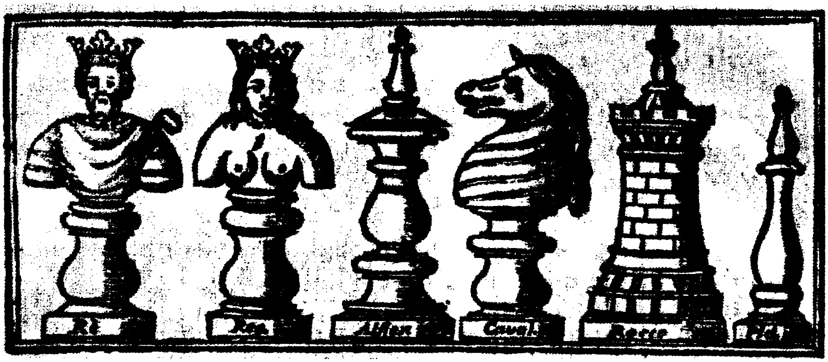
V. De la şatrange la şahul modern

Partidele ce se jucau potrivit regulilor arabe aveau un tempo de desfăşurare prea lent, fapt care a impus cu necesitate unele modificări ale regulilor şatrangelui. Primele transformări, cum am mai arătat, au fost înregistrate în valoarea şi mersul pieselor. Şi–au păstrat aceeaşi valoare regele, caii şi soldaţii (pionii). Schimbări importante s–au produs în ce priveşte regina (sau dama) şi elefantul (nebunul).

Astfel, în cursul a două secole, şatrangele dispare în Europa, şahul dispune de alt cod de norme, iar la sfârşitul secolului al XV–lea toate piesele jucau după regulile valabile şi astăzi. A rămas pentru mai târziu rezolvarea unor chestiuni speciale, cum sunt: rocada, avansarea facultativă a pionului cu două câmpuri, transformarea pionilor şi captura „en passant".

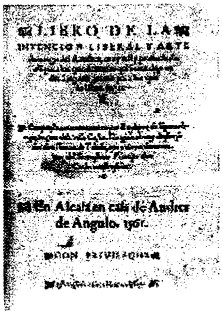
Încep să apară acum manuale care ilustrează posibilităţile strategice şi tactice ale şahului prin lecţii privind deschiderile (fazele de început ale partidei), prin diverse poziţii instructive şi probleme compuse pe un subiect dat. Cel mai vechi dintre acestea, scris în anul 1497 şi având titlul ***Arte del axedrez con 150 juegos de partido***, se datorează spaniolului Ramirez de Lucena Juan, rămas în istorie ca autor al cunoscutului "mat etouffé", numit şi "matul lui Lucena". Dar jucătorul care merită să poarte titlul de prim teoretician al jocului de şah este alt spaniol, anume Ruy Lopez (episcop de Segura), considerat atunci cel mai puternic jucător al Europei, care a publicat în 1561 celebra sa carte ***Libro de invention liberal y arte del juego del Ajedrez.*** Este cea dintâi lucrare cu caracter ştiinţific în care sunt tratate metodic deschiderile partidelor de şah, între ele figurând şi o deschidere originală, folosită frecvent şi astăzi, sub numele de "partida spaniolă".





Piese de şah din Italia (sec. XVI): rege, damă, nebun, cal, turn, pion.

În aceeaşi vreme, activează în Italia mari jucători, ca Leonardo da Cutro, Paolo Boi, Giulio Polerio, dar cel mai vestit dintre ei este Gioacchino Greco, supranumit Calabrezul (1600–1634), privit de istorici ca primul "copil minune" din istoria şahului. La vârsta de 18 ani a scris ***Tratato del nobilissimo gioco de scacchi***, lucrare care a fost publicată în peste 50 de ediţii. Noutatea acestei opere constă în faptul că analizele asupra partidelor şi deschiderilor sunt foarte amănunţite, ceea ce face ca ele să îşi păstreze valabilitatea, în bună parte, în teoria şahistă modernă. Greco aparţine pleiadei de jucători „itineranţi", care îşi căutau adversari în diverse oraşe ale Italiei sau chiar în alte ţări europene unde aveau loc turnee pe sume mari de bani. Admirat de contemporani, el a fost oaspete al curţilor princiare din Franţa, Anglia şi Spania, unde a fost primit ca un veritabil campion. Este considerat cel mai bun jucător al secolului al XVII-lea, care a contribuit mult la popularizarea jocului de şah.





În secolul următor încetează hegemonia necontestată a Italiei în domeniul şahului. Ca urmare a revoluţiei industriale şi a dezvoltării impetuoase a noilor relaţii sociale, jocul de şah capătă statutul de divertisment la modă. Fenomen tipic francez, cafeneaua devine acum centrul de activitate cel mai important pentru iubitorii şahului. Celebra "Café de la Régence" reprezintă primul exemplu, care a fost urmat şi de alte ţări europene unde se practica jocul la un nivel mai înalt (mai ales în Anglia). În acest lăcaş parizian se vor întâlni de–a lungul vremii, în afară de jucătorii consacraţi, numeroşi oameni de seamă atraşi de frumuseţea jocului minţii: Diderot, Voltaire, Rousseau, Franklin, Lavoisier, Robespierre, Napoleon (pe vremea când era prim consul), Alfred de Musset, Turgheniev ş.a. Astfel, Franţa devine ţara în care şahul va cunoaşte o nouă treaptă de dezvoltare.

Punctul culminant îl reprezintă apariţia faimoasei opere ***Analyse du jeu des échecs*** a lui André Danican Philidor (1726– 1795), renumit muzician, şi totodată cel mai mare şahist al secolului al XVIII–lea. Până la el şahul era privit ca o artă bazată pe intuiţie. Lucrarea sa ridică jocul de şah la nivelul unei ştiinţe şi este prima încercare de sistematizare a tot ceea ce se ştia despre şah în epoca sa şi de stabilire a unor principii generale de joc privind toate cele trei faze ale partidei de şah: deschiderea, jocul de mijloc şi finalul. Contribuţia sa privind analiza jocului de mijloc şi a finalurilor este esenţială, el fiind primul teoretician care formulează principiul potrivit căruia *pionii sunt sufletul şahului*. Alternând activitatea de compozitor (este unul dintre creatorii operei comice în Franţa) cu cea de remarcabil jucător şi de teoretician inovator al jocului de şah, Philidor s–a bucurat de o glorie binemeritată nu numai în ţara sa, dar şi în Anglia, unde a petrecut mulţi ani din viaţă. A rămas cunoscut şi ca primul şahist care a jucat simultan 3 partide „à l'aveugle", fapt ce a produs o impresie profundă asupra contemporanilor, consemnat chiar în Enciclopedia franceză.

Un alt moment important al acestei perioade este apariţia în 1737 la Paris a cărţii lui Philippo Stamma (sirian de origine) ***Essai sur le jeu des échecs***, care utilizează pentru prima oară notaţia algebrică. Această realizare va contribui decisiv la unificarea scrierii mutărilor executate de piesele de şah şi, implicit, la difuzarea mai largă a publicaţiilor de specialitate.

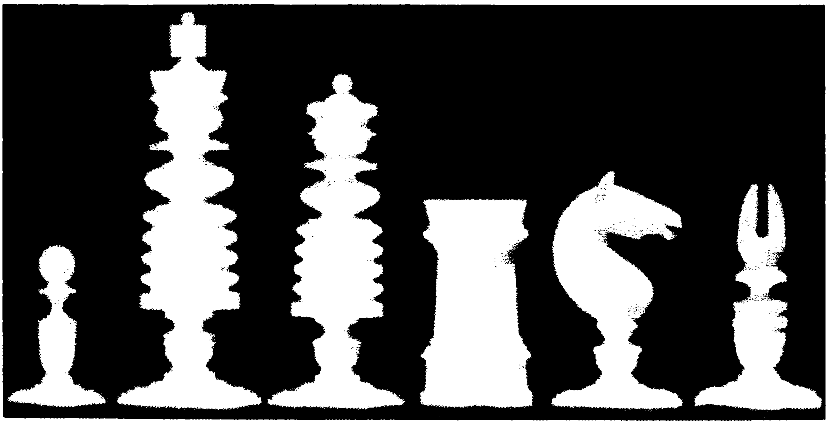
VI. Internaţionalizarea jocului de şah

Prima jumătate a secolului al XIX–lea este străbătută în toată Europa de schimbările produse de curentul romantic în toate domeniile de activitate intelectuală: literatură, arte, filosofie etc. Şahul, ca formă de activitate specifică, nu putea rămâne străin de această nouă mişcare culturală. Se înmulţesc ediţiile vechilor cărţi, pe baza lor fiind cercetate noi căi de dezvoltare a teoriei şahiste.

O dată memorabilă în istoria jocului o constituie apariţia primei rubrici de şah (9 iulie 1813), în cotidianul englez „Liverpool Mercury".

Un pas mare înainte este făcut peste două decenii în Franţa, prin apariţia primei reviste de specialitate „Le Palamède" (1836–1840), editate de campionul ţării La Bourdonnais, jucător faimos al acestui secol, iar puţin mai târziu în Anglia, prin înfiinţarea prestigioasei reviste „The Chess Player's Chronicle" (1841) de către celebrul jucător Howard Staunton, care este şi designerul unui model de piese de şah răspândit şi astăzi în toată lumea. Puţin mai târziu, apar alte două reviste importante: în Germania „Deutsche Schachzeitung" (1846) şi în Austria „Wiener Schachzeitung" (1855).

Altă premieră englezească o reprezintă fondarea în 1840 a clubului de şah "The Yorkshire Chess Association", care de atunci funcţionează fără întrerupere.



Şah englezesc din fildeş (sec. XIX): pion, rege, damă, turn, cal, nebun.

Trei ani mai târziu, în Germania, maeştrii Bilguer şi Lasa tipăresc o serioasă lucrare teoretică, sub titlul ***Handbuch des Schachspiels***, parţial actuală şi astăzi. A doua jumătate a secolului al XIX–lea marchează începutul manifestărilor şahiste cu caracter sportiv, prin organizarea la Londra, în 1851, a primului turneu internaţional individual de şah, cu meciuri eliminatorii, la care au luat parte 15 jucători din Europa şi unul din Statele Unite ale Americii.

America este cea care organizează la New York, în anul 1857, primul concurs intercontinental, unde triumfă genialul Paul Morphy, care avea să devină în scurt timp cel mai strălucit jucător al perioadei romantice şi primul mare maestru care şi–a învins adversarii din toată lumea, fără a pierde vreun meci. El a fost primul care a arătat importanţa dezvoltării complete a forţelor, ca singura cale în stare să asigure baza unor combinaţii decisive. A rămas o enigmă retragerea sa din activitatea competiţională, în plină glorie. Contribuţia lui Morphy la dezvoltarea gândirii şahiste nu a fost dată uitării de către urmaşii săi, care au dus mai departe căutările în lumea plină de taine a jocului de şah.

Această perioadă este dominată în Europa de jucătorul german Adolf Anderssen, reprezentant tipic al „erei romantice”, înzestrat cu o fantezie ieşită din comun, care este cunoscut în istoria şahului ca un mare maestru al combinaţiilor. O mostră în această privinţă este arhicunoscuta “partidă nemuritoare”, jucată în compania lui Kieseritzki într–un meci amical din anul 1851. Este considerat, alături de englezul Staunton, unul din campionii mondiali neoficiali.

A doua jumătate a secolului al XIX–lea marchează un reviriment în cercetările teoretice din domeniul şahului. Exponentul cel mai de seamă al noilor tendinţe este Wilhelm Steinitz (născut în Praga şi stabilit, pe rând, la Viena, Londra şi New York), cel care i–a învins pe Anderssen şi Zuckertort, cei mai tari jucători ai acestei perioade şi s–a autoproclamat „campion mondial”; acest titlu, inexistent în mod oficial, i–a fost recunoscut totuşi mai târziu de federaţiile de şah ale vremii. Opera sa de căpetenie, ***Modern Chess Instructor***, apărută la New York în 1889, reprezintă un moment crucial în abordarea ştiinţifică a teoriei şahiste. Lucrarea formulează principiile jocului poziţional, bazat pe un plan strategic riguros, în

care, spre deosebire de vechile concepţii, combinaţiile au un rol secundar.

Progresele făcute în acest domeniu au determinat o nouă calitate a concursurilor ce au loc, precum şi o creştere sensibilă a nivelului de joc. Nu trece mult timp şi vor apărea mari jucători care vor încerca să se opună dogmelor „Şcolii Noi" a lui Steinitz şi vor susţine necesitatea considerării principiilor strategice ca punct de plecare pentru conceperea unui joc dinamic şi combinativ, strict bazat pe analiza situaţiilor particulare. Unul din aceşti corifei ai sfârşitului de secol, adversar declarat al şabloanelor în gândire şi adept al concepţiei că „în şah nu există reguli indiscutabile", a fost rusul Mihail Cigorin (editorul primei reviste de şah din Rusia), care a etalat noul stil de joc chiar împotriva lui Steinitz, în cele două meciuri pentru titlul mondial, pierdute la mică diferenţă.

Dar cei care vor submina autoritatea lui Steinitz vor fi germanii Siegbert Tarrasch, medic, şi, în special, Emanuel Lasker, matematician şi filosof, noul campion mondial, primul care îşi dă seama de avantajul pregătirii psihologice, al pregătirii în funcţie de calităţile, dar şi de slăbiciunile adversarului. Stilul de joc al lui Lasker a contribuit în mare măsură la înţelegerea mai profundă a întrecerilor pe tabla de şah, asigurându–i o netă şi îndelungată superioritate asupra jucătorilor contemporani. Partidele sale s–au caracterizat ca o „luptă a nervilor", având ca scop să exploateze disconfortul creat adversarului, care este adus prin mutări viclene pe căi neobişnuite, cel mai adesea urmate de complicaţii greu de calculat şi de crize de timp fatale. A deţinut titlul mondial timp de 27 de ani, fiind detronat în anul 1921 de unul din marile genii ale şahului, cubanezul Raul Capablanca.

Aceasta este perioada în care marile întreceri şahiste vor căpăta un caracter mai organizat. În anul 1924 a fost înfiinţată Federaţia Internaţională de Şah (F.I.D.E), unul din semnatarii protocolului de constituire fiind şi maestrul român Ion Gudju. Noua instanţă organizatorică, având ca emblemă deviza *Gens una sumus* („Suntem o familie"), va contribui la unificarea regulamentului de joc şi la răspândirea tot mai mare a jocului de şah în lume, ca urmare a procesului de afiliere a tuturor federaţiilor naţionale.

Instalarea lui Capablanca în fruntea jucătorilor lumii coincide cu

o nouă etapă de dezvoltare a şahului, survenită după o oarecare slăbire a influenţei „şcolii hipermoderne", reprezentate de Siegbert Tarrasch, Richard Reti, ilustru jucător ceh, Xavier Tartakover, cunoscut jucător francez, teoretician şi neîntrecut comentator şi Aaron Nimzovici (de origine rusă, stabilit în Danemarca), unul din marii reformatori ai gândirii şahiste, autorul lucrării ***Mein System***, de însemnătate capitală pentru evoluţia şahului. Această nouă orientare teoretică a zdruncinat serios dogmatismul şcolii lui Steinitz, îmbogăţind arta jocului de şah cu noi idei şi valoroase cercetări, intrate definitiv în arsenalul teoretic al jucătorilor moderni.

Despre legendarul Capablanca, nume familiar tuturor celor care cunosc jocul de şah, s–a scris mult, fiind considerat încă în timpul vieţii drept „campionul tuturor timpurilor" sau „maşina de jucat şah". Rezultatele sale în marile turnee i–au asigurat şi supranumele de „rege al remizelor". O dovadă: a jucat 599 de partide oficiale, din care a câştigat 315, a remizat 249 şi a pierdut doar 35, iar între 1915–1924 nu a pierdut nicio partidă oficială. Dotat cu o intuiţie genială şi cu o deosebită tehnică în modul de realizare a celui mai mic avantaj şi, cu deosebire, în modul de abordare a finalurilor, el a fost învins în 1927 de un alt genial jucător de şah, rusul Alexandr Alehin (Rusia–Franţa), considerat şi el, atât în timpul vieţii sale, dar şi după aceea, cel mai mare jucător de şah care a existat vreodată.

Profund cunoscător al teoriei şahiste, la care a adus contribuţii importante, şi având capacitatea de a juca cu aceeaşi forţă toate fazele de desfăşurare a partidei, Alehin şi–a dominat net contemporanii, în primul rând prin darul său de a înţelege cu rapiditate secretele poziţionale ale partidelor, fapt care îi dădea posibilitatea dezlănţuirii unor combinaţii strălucitoare. Succesele obţinute în concursurile la care a participat se concretizează în următoarele cifre uluitoare: 1264 partide oficiale, din care a câştigat 735, a remizat 402 şi a pierdut 127. A rămas personalitatea şahistă cea mai proeminentă a perioadei interbelice, care a transformat şahul dintr–un joc al iscusinţei tehnice într–o artă cu trăsături proprii, de puţini jucători atinsă până astăzi. Doar o scurtă întrerupere a carierei sale a fost pierderea titlului de campion mondial (1935–1937) în faţa olandezului Max Euwe, matematician, jucător erudit şi personalitate importantă a şahului

mondial, care a deţinut între 1970 şi 1978 funcţia de preşedinte al F.I.D.E.

Organizarea meciurilor pentru titlul mondial era înainte de al doilea război mondial la discreţia deţinătorului titlului, care putea accepta sau nu provocarea adversarului: Em. Lasker de abia după zece ani de la câştigarea titlului (1896–1897) a jucat un nou meci în anul 1907, iar Capablanca, care a câştigat contra lui Lasker în anul 1921, a refuzat toate propunerile de organizare a unui meci până în 1927, când a pierdut în faţa lui Alehin. Mult mai târziu, în urma măsurilor luate de către F.I.D.E. în primii ani ai perioadei postbelice, lupta pentru obţinerea titlului suprem în şah este organizată în detaliu (turnee zonale, turnee interzonale, meciurile candidaţilor etc.), eliminându–se hazardul sau bunul plac şi stabilindu–se o anumită periodicitate a întrecerilor oficiale.

Anii premergători celui de–al doilea război mondial se remarcă printr–o creştere impresionantă a nivelului jocului de şah în U.R.S.S., unde acesta era de multă vreme privit ca „o armă pentru ridicarea culturală a maselor". Liderul jucătorilor ruşi, inginerul Mihail Botvinnik, va ajunge în curând campion mondial, impunând un mod ştiinţific de a trata şahul, printr–o pregătire sistematică în toate fazele partidei, în funcţie de adversari, având în această privinţă şi sprijinul calificat al unui secundant. A deţinut titlul suprem timp de 13 ani, între anii 1948–1963, cu excepţia anilor 1957–58 şi 1960–1961, când l–a pierdut în favoarea lui Vasili Smîslov şi apoi a lui Mihail Tal, două importante figuri în istoria şahului modern, primul un jucător apropiat ca stil de Capablanca, prin acurateţe şi tehnică, al doilea, un virtuos al jocului combinativ, bazat pe sacrificii intuitive.

După 1963, mişcarea şahistă sovietică îşi menţine în continuare supremaţia, titlul de campion mondial fiind deţinut de alţi mari jucători, anume Tigran Petrosian (1963–1969), adept al unui joc poziţional rafinat, cu o tehnică de apărare desăvârşită, şi Boris Spasski (1969–1972), tipul jucătorului universal, profund tehnician şi maestru al combinaţiilor. Această fastă perioadă a durat până la apariţia fulminantă a americanului Robert James Fischer.

Un fenomen rarisim, Bobby Fischer la 13 ani primeşte titlul de maestru internaţional, iar la 15 ani pe cel de mare maestru

internațional. Câteva mari turnee câștigate la rând într–o manieră strălucită, precum și rezultatele la concursurile olimpice îl îndreptățesc să aspire la titlul mondial, pe care îl și obține în 1972, învingându–l pe Spasski cu scorul concludent de 12½–8½ (+7 =11 –3), după ce zdrobise în meciurile premergătoare alți trei candidați de marcă: Mark Taimanov (6–0), Bent Larsen (6–0), Tigran Petrosian (+5 =3 –1). El este primul jucător care reușește să întrerupă lunga supremație sovietică în șah și să atingă cel mai mare ELO față de înaintașii săi. Stilul său agresiv de joc, forța sa combinativă și, mai ales, capacitatea fenomenală de a obține avantaj în poziții considerate egale au devenit proverbiale.

Personaj controversat, cu reacții neașteptate, Fischer a respins de multe ori prevederile F.I.D.E., încercând să impună propriile reguli, care păreau inacceptabile la vremea aceea. Refuzându–i–se cererile (mare parte din ele astăzi absolut normale, referindu–se în special la condițiile de joc), el nu s–a prezentat la meciul pentru titlul mondial din anul 1975, în care urma să aibă ca adversar pe rusul Anatoli Karpov. Intrând în conflict cu autoritățile americane, a părăsit țara și, căutând un loc de exil, s–a stabilit până la urmă în Islanda, abandonând șahul în plină putere creatoare, spre marele regret al tuturor admiratorilor săi, care nu au fost puțini.

Noul campion mondial, deși a obținut titlul fără să lupte pentru el, s–a dovedit a fi un jucător cu foarte multe resurse, un as al stilului pozițional, menținându–se în fruntea elitei mondiale până în anul 1985, când a fost deposedat de titlu de un alt reprezentant al șahului sovietic, Garri Kasparov. Ieșit din „școala" lui M. Botvinnik, cel care prevăzuse rapida lui ascensiune, Kasparov este cel mai tânăr campion mondial din istoria șahului, deoarece a cucerit acest titlu la vârsta de 22 de ani, întrecându–l în această privință pe Mihail Tal (23 de ani).

Tactician de mare forță și deopotrivă fin strateg, comparat adesea cu Fischer, este considerat cel mai mare jucător al ultimelor decenii, cu un ELO extraordinar de 2851, care cu greu mai poate fi atins și depășit. Neconformist și preocupat de probleme social–politice, devenind membru marcant al opoziției ruse, și–a sacrificat în bună parte activitatea pe tărâmul șahului. Din păcate, între el, ca reprezentant al Asociației Marilor Maeștri, și F.I.D.E. au apărut

neînţelegeri ireconciliabile cu privire la organizarea campionatului mondial. El şi englezul Nigel Short refuză să joace meciul pentru titlul mondial sub egida F.I.D.E., iar aceasta îi exclude pe cei doi disidenţi din rândurile sale şi din listele oficiale ELO. Totuşi, ei îşi dispută titlul în 1993, în versiunea Asociaţiei Şahiştilor Profesionişti (P.C.A.), campion mondial fiind declarat Garri Kasparov. În acelaşi an F.I.D.E. organizează alt meci între Karpov şi olandezul Jan Timman, pe care îl câştigă Anatoli Karpov, devenit din nou campion mondial oficial, după ce F.I.D.E. a anulat titlul lui Kasparov.

Ca urmare a acestei dezbinări regretabile, ani la rând am asistat la desfăşurarea unor competiţii paralele pentru desemnarea campionilor mondiali, iar lista acestora s–a îmbogăţit vertiginos: a) în versiunea P.C.A.: Gari Kasparov (1993–2000), Vladimir Kramnik (Rusia) 2000–2006; b) în versiunea F.I.D.E.: Anatoli Karpov (1993–1999), Alexander Khalifman (Rusia) 1999–2000, Viswanathan Anand (India) 2000–2002, Ruslan Ponomariov (Ucraina) 2002–2004, Rustam Kasimdzhanov (Uzbekistan) 2004–2005, Veselin Topalov (Bulgaria) 2005–2006. Ultimul campion mondial este indianul Vishwanathan Anand, care a atins un impresionant ELO de 2801.

Nu ne–am referit până acum la şahul feminin, deoarece pot fi menţionate puţine concursuri importante pe plan internaţional în secolul trecut cu participare demnă de a fi reţinută. Cea mai cunoscută jucătoare a acelor vremuri a fost Vera Mencik–Stevenson (Cehoslovacia / Anglia), prima campioană mondială, titlu pe care l–a deţinut din 1927 până în 1938, câştigând la scoruri categorice 9 meciuri. Despre forţa ei de joc vorbeşte simplul fapt că, neavând adversare pe măsură, a jucat frecvent în turnee masculine majore, cu rezultate onorabile.

Activitatea organizată a jucătoarelor capătă o mare dezvoltare de abia după al doilea război mondial, datorită măsurilor speciale ale F.I.D.E. Astfel, vor fi adoptate, la fel ca în şahul masculin, aceleaşi forme de organizare a campionatelor mondiale: turnee zonale, interzonale, turneele candidatelor etc. La fel, echipele feminine ale tuturor ţărilor au dreptul de participare la Olimpiada de şah, alături de echipele masculine.

Primele meciuri pentru titlul mondial aduc, aşa cum era de

aşteptat, victoriile şahistelor sovietice, care vor domina şahul feminin multă vreme: 1950 – Ludmila Rudenko; 1953 – Elisaveta Bâkova; 1956 – Olga Rubţova; 1958 – Elisaveta Bâkova, după care urmează o adevărată domnie a jucătoarelor din Gruzia (Georgia), începând cu Nona Gaprindaşvili din 1962 până în 1978 (când a câştigat succesiv 4 turnee finale) şi continuând cu altă stea a şahului feminin, Maia Ciburdanidze, care a deţinut titlul din 1978, când încă nu împlinise vârsta de 18 ani, până în anul 1991. Aici este necesar să facem o paranteză cu privire la popularitatea pe care o are jocul de şah în rândul femeilor gruzine. După cum relatează presa şahistă, aceasta s–ar datora vechiului obicei, respectat de multe familii, ca fetiţelor nou–născute să li se aducă în dar o carte cuprinzând celebra epopee naţională „Viteazul în piele de tigru" a lui Şota Rustaveli, însoţită de un joc de şah!

Supremaţia şahistelor georgiene încetează după anul 1991, când încep să se afirme, în mod surprinzător, mari talente din China: jucătoarea Xie Jun câştigă titlul, iar după aceea îl păstrează şi în anul 1993. Între timp, şahul european cunoaşte o adevărată revoluţie prin intrarea în arenă a celor 3 surori Polgar din Ungaria, care câştigă turnee după turnee, cel mai mare succes fiind înregistrat de Judith Polgar, care devine campioană mondială în anul 1994 şi îl va păstra până în 1999. Forţa sa de joc depăşeşte însă cu mult nivelul atins de şahul feminin (având un ELO de 2717), motiv pentru care joacă numai în concursuri masculine puternice. Este singura jucătoare care a obţinut victorii în faţa unor campioni mondiali, ca: Spasski, Karpov, Anand, Kasparov. Presa internaţională o consideră, pe bună dreptate, cea mai înzestrată jucătoare din toate timpurile. Ultimele meciuri pentru titlul mondial sunt câştigate de jucătoarele din China, care domină clar şahul feminin: Xie Jun – 1999; Zhu Chen – 2001; Xu Yuhua – 2005. Şi să nu uităm că acest lucru se întâmplă după ce – cu peste 30 de ani în urmă – „gărzile roşii" au desfiinţat cluburile de şah din China, acuzând jocul că serveşte „spiritul feudal al burgheziei"!

În încheierea acestei scurte istorii a şahului modern, nu putem să nu remarcăm că în evoluţia mişcării şahiste contemporane un rol din ce în ce mai important îl joacă, în ultimele decenii, reprezentanţi ai unor ţări din Asia, locul unde s–a născut şi de unde a plecat în lumea largă această minunată îndeletnicire a minţii omului.

VII. Automatele şahiste

În istoria automatizării şahului se disting două perioade net deosebite.

Prima cuprinde secolele XVIII şi XIX, în care au loc unele exhibiţii ale pseudoautomatelor, mai cunoscut fiind cel supranumit „Turcul", construit în anul 1769, la Bratislava, de baronul austriac Wolfgang von Kempelen, cunoscut inginer aflat în slujba curţii imperiale din Viena. Despre aceasă invenţie care a făcut senzaţie în vremea sa s–a scris mult, astfel că vom încerca să–i facem o scurtă prezentare. Era de fapt un robot cu înfăţişarea unui turc având pe cap un turban şi stând în faţa unei mese, pe care se afla o tablă de şah. Spre uimirea spectatorilor, el folosea mâna stângă, îndreptând–o spre piesa pe care trebuia să o mute şi o aşeza pe câmpul ales, iar în timp ce adversarul gândea, ducea la gură o pipă, simulând că fumează. La începutul şedinţei, se arăta tuturor celor de faţă interiorul mobilei pe care era instalată tabla de şah. Părea să fie doar o maşinărie complicată, în care nimeni nu credea că era posibil să se afle ascuns un om. A câştigat numeroase partide în cursul demonstraţiilor făcute, ceea ce a trezit şi suspiciuni cu privire la capacitatea reală a invenţiei de a funcţiona atât de bine, fără a fi manevrată de un jucător adevărat. Printre cei care au fost învinşi de automat se numără Voltaire, ducele Pavel al Rusiei, Frederic al II–lea, regele Prusiei, şi Napoleon Bonaparte.

Adevărul a ieşit la iveală de abia în 1834: în interiorul automatului se afla ascuns cu dibăcie un jucător, astfel că un mecanism ingenios îi permitea să vadă tabla de şah şi să facă mişcările necesare pentru a deplasa mâna „Turcului". După moartea constructorului, aparatul a fost vândut unui muzician bavarez, Johann Maelzel, inventatorul metronomului, apoi revândut şi expus în mari oraşe din Europa şi America. Marele scriitor american Edgar Allan Poe, care a examinat îndeaproape resorturile interne ale maşinăriei lui Kempelen, a scris un articol despre „automat", exprimându–şi convingerea şi regretul că ani la rând oamenii au fost victima unei mistificări. S–a aflat până la urmă că printre jucătorii ascunşi în cotloanele întunecoase ale automatului au fost câţiva maeştri remarcabili ai epocii: Allgaier,

Alexandre, Mouret. Cel care a confirmat bănuielile mai vechi despre secretul „Turcului" a fost unul dintre „colaboratorii" acestuia, jucătorul Mouret.

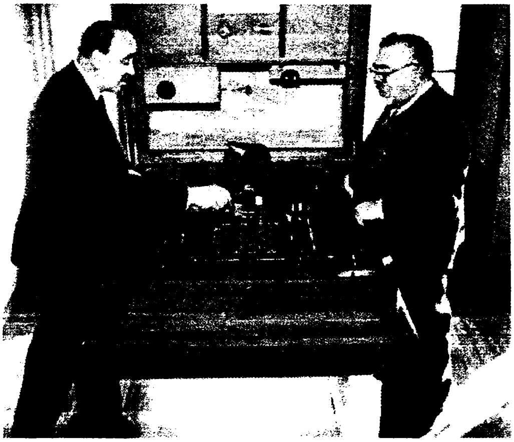


Gravură din cartea lui Karl Gottlieb von Windisch, 1784

În ciuda celor întâmplate, nu au încetat căutările în acest domeniu. Astfel, în a doua jumătate a secolului al XIX–lea mai apar alte automate, aparent îmbunătățite, construite pe principii asemănătoare cu ale „Turcului" („Ajeeb" construit de englezul C.A. Hoper, „Mephisto", pus în practică de francezul Robert Houdin, dar inventat de englezul C. Gumpel), la succesul cărora, din păcate, au contribuit alți jucători vestiți ai vremii. Totuşi, chiar în aceste condiții, aceste aşa–zise automate reprezintă în istoria şahului un moment semnificativ, care consemnează un real succes al construcțiilor mecanice şi exprimă năzuința omului de automatizare a jocului de şah într–o perioadă când nici pe departe nu existau mijloacele de a o înfăptui cu adevărat.

O singură încercare meritorie de a pune la dispoziția omului un automat care să rezolve independent finaluri de şah, cu mijloacele de atunci ale ştiinței, este robotul mecanic al inginerului spaniol Leonardo Torrès y Quevedo, care a impresionat profund cercurile ştiințifice de la începutul secolului trecut. Construit pe baza unor contacte electromagnetice, funcționând la comanda unui program dinainte

conceput, era prevăzut să joace finaluri de rege şi turn contra regelui singur. Nu avea, fireşte, capacitatea de a organiza o succesiune de mutări, deoarece la o mutare a Negrului avea doar un singur răspuns al Albului. Nu a fost folosit de specialişti, deşi rezultatele sale au fost notabile. Demn de reţinut este faptul că, la mulţi ani de la născocirea lui, fiind prezentat la Olimpiada de şah de la Leipzig din 1960, a reuşit să rezolve mai repede o poziţie decât Mihail Tal, campionul mondial de atunci. Se află expus la Muzeul Politehnic din Madrid, fiind încă în stare de funcţionare.

Ajeeb şi automatul lui Quevedo (prezentat de fiul său lui N. Wiener, 1951)

A doua etapă din istoria automatelor este direct legată de naşterea ciberneticii şi a maşinilor de calculat electronice. Părintele informaticii, Claude Shanon, este primul savant care acordă jocului de şah rolul de „pilot de încercare" în procesul informatizării în diverse domenii ale ştiinţei moderne. Această idee a avut în vedere faptul că modul de gândire necesar în activitatea şahistă are trăsături comune cu cel din numeroase forme de activitate umană care presupun cercetări laborioase şi decizii nu numai rapide, dar şi cu un mare coeficient de siguranţă.

Devenit astfel obiect de cercetare în scopul creării inteligenţei arificiale, şahul cunoaşte o nouă şi neaşteptată dezvoltare. După un început modest, sunt construite treptat în diverse ţări, în primul rând în

S.U.A. şi U.R.S.S., maşini electronice transformate în veritabili „jucători" capabili de mari performanţe, care par să pună în pericol însăşi existenţa şahului practicat de jucătorul–om. Un eveniment de seamă l–a constituit meciul dintre calculatoarele celor două ţări, terminat cu scorul de 3–1 în favoarea maşinii electronice sovietice, care a beneficiat de un program mai bine întocmit. Lucrurile s–au schimbat în ultimele decenii. Specialiştii americani şi–au îmbunătăţit programul atât de mult, încât maşinile lor electronice pot juca astăzi la nivelul celor mai puternici mari maeştri.

Dacă în urmă cu 25 de ani ex–campionul mondial Botvinnik, el însuşi electronist, credea cu tărie că este imposibil ca într–un viitor previzibil calculatorul să poată învinge omul, deoarece acesta îi stabileşte programul de funcţionare şi, în consecinţă, nu poate să–şi depăşească creatorul, meciurile desfăşurate în ultimele decenii au demonstrat tocmai contrariul. Victimele nu sunt alţii decât doi campioni mondiali: calculatorul „Deep Blue", construit de I.B.M., a câştigat cu 3–2 meciul jucat în compania lui Garri Kasparov în 1997, iar „Blue Fritz", super–calculator american, capabil să analizeze 4 milioane de mutări pe secundă, l–a învins în 2006 pe Vladimir Kramnik, cu scorul categoric de 4–2, fără ca acesta să poată câştiga o partidă.

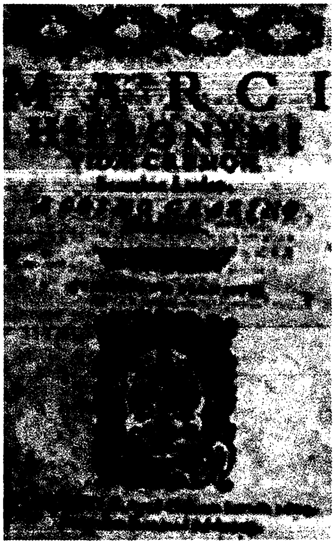
Superioritatea dovedită în mod practic de aparatele electronice nu va duce, probabil, la sfârşitul jocului de şah, deşi comentariile presei de specialitate sunt pesimiste. Să nu uităm consideraţiile pline de optimism ale lui Botvinnik asupra acestei chestiuni: „O maşină perfecţionată la cel mai înalt nivel va însemna puţin pentru milioanele de iubitori ai şahului. Ei se vor delecta în continuare cu acest joc, făcând abstracţie de performanţele maşinii, care pot fi cel mult o curiozitate. Şahul nu va dispărea niciodată, ci va continua să fie un divertisment util, o şcoală a gândirii logice".

VIII. Caissa

Fiind considerat de mulţi iubitori ai jocului drept o activitate intelectuală cu unele trăsături ce îi pot conferi titlul de „artă", şahul avea nevoie, prin urmare, de o muză inspiratoare. Această nobilă intenţie se va concretiza încă în secolul al XV–lea, odată cu apariţia de opere literare având ca subiect străvechiul joc al minţii.

Opera care ne interesează şi care face primii paşi în această direcţie este scrisă de italianul Marcus Antonius Hieronymus Vida (1490–1566), episcop de Alba, apărută în 1527 sub numele ***Scacchia ludus*** („Jocul de şah").

Autorul descrie de fapt o întrecere de şah care a avut loc în Olimp, unde zeul mării, Okeanos, după ce a celebrat nunta sa cu Terra, a cerut să se aducă o tablă de şah şi apoi le–a explicat celor prezenţi regulile jocului. Încântaţi, zeii au asistat apoi la partida dintre Mercur şi Apollo, care s–a terminat cu victoria primului.



Tradus din latină în germană şi în alte limbi europene, poemul s–a bucurat de o largă răspândire, dar în el nu apare vreun nume de zeiţă apropiat de cel din titlu. Istoricul englez Murray afirmă în lucrarea sa ***A History of Chess*** că „descrierea mişcărilor, a regulilor de

joc şi a desfăşurării partidei din poemul lui Vida nu conţine nimic interesant”. Termenul de *scacchis* folosit în poemul lui Vida nu desemnează jucătorii, ci nimfa care privea jocul cu intenţia de a-l învăţa. A fost nevoie să treacă peste două secole ca să apară numele de *Caissa*, dat acestei nimfe.

Cine este „creatorul” muzei şahului? Sanscritolog renumit, îndrăgostit de şah, William Jones este primul cercetător care a făcut cunoscute date referitoare la *şatrandj* folosind izvoare indiene, în lucrarea sa ***On the Indian Game of Chess*** (1790). Cu mult înainte, după cum ne informează acelaşi Murray, scrisese în 1763 poemul intitulat *Caissa, or the game of chess*, care a fost publicat în 1772. Inspirată de poemul lui Vida, opera aceasta este tot povestea unei partide disputate în Olimp, dar nu între doi zei, ci între două nimfe: Dalia şi Sirena. Amănuntul care personalizează poemul lui Jones este faptul că în timpul desfăşurării partidei îşi face apariţia printre zeii–spectatori frumoasa driadă *Caissa*, „venită din pădurile Traciei”. De atunci, eroina acestui poem este considerată muza şahului. Numele se poate explica, după toate aparenţele, ca derivat de la engl. *chess*, transformat succesiv în *Kess, Kessa* şi, după aceea, în *Caissa*.

IX. Şahul în ţara noastră

Despre vechimea jocului de şah la noi şi cum a ajuns acesta pe meleagurile noastre nu se cunosc prea multe lucruri. Primele date sunt indirecte şi le găsim în opere literare sau în articole de presă care zugrăvesc aspecte sociale sdin trecut.

Astfel, de la Nicolae Filimon, în ***Ciocoii vechi şi noi*** (1838), aflăm din următorul tablou de familie boierească din Muntenia că jocul de şah era una din distracţiile distinse ale epocii: „Invitaţii trecură în acea odaie, care era mobilată cu două sofale turceşti; pe una era o masă rotundă cu picioarele scurte, pe care erau aşezate două sfeşnice şi mai multe părechi [de] cărţi de joc; iar pe cealaltă erau table pentru *jocul de şatrange* şi pentru ţintar".

Aproximativ în aceeaşi perioadă, în revista „Albina Românească", ce apărea la Iaşi, un articol din 1846 ne informează că "Un om ce se respectează, un om de societetate, un om de gust, într–un cuvânt un om ca toţi oamenii" [...] trebuie [...] să fie încuşmat, încălţat şi înmănuşat după jurnal [...] să poarte baston rococo şi pumnal căzăcesc, să scrie cu condeie de oţel [...] să joace *şah* şi să danţeze polca". Aceste mărturii ne fac să înţelegem că pe atunci jocul era apanajul păturilor de sus ale societăţii şi că era practicat încă din primele decenii al secolului al XIX–lea.

Cea mai veche lucrare de şah, care din păcate nu a văzut lumina tiparului, este o traducere purtând titlul ***Giocul şatranci, tălmăcit de F.Rujiţki, anul 1838, april 4 zile, Eşii***. Textul este scris în alfabet chirilic, cu caracteristicile scrierii cursive utilizate în acea perioadă, şi se păstrează în Biblioteca Academiei. Acest manuscris moldovenesc este dedicat principelui domnitor Mihail G. Sturza, autorul nefiind nicidecum un specialist, ci un cunoscut compozitor şi folclorist al epocii, evident cu o bună ştiinţă a jocului. Scris într–o frumoasă limbă românească, având unele trăsături dialectale moldoveneşti şi arhaisme pline de culoare, alături de neologisme „franco–greceşti" neadaptate în forma pe care o cunoaştem astăzi (*atacarisi*, *avansaarisi*, *executarisi*, *expozarisi* etc.), manuscrisul prezintă interes nu numai pentru istoria jocului de şah, ci şi pentru lexicografia noastră. Ca document de limbă veche, are meritul de a consemna cuvinte ale epocii care mai târziu au

ieşit din uz.

Nu este indicat originalul care a stat la baza traducerii, însă după terminologia variată folosită putem observa că autorul se abate de la textul original, numind adesea piesele ca în vechiul şatrange, cunoscut probabil în ţările române înainte de secolul al XVIII–lea. În acest sens o interesantă relicvă lingvistică, posibilă mărturie a cunoaşterii de către români a vechiului *şatrange (şatrance)*, ar putea fi considerată locuţiunea *în şatrance,* cu înţelesul „în carouri, cadrilat" (atestată la 1765 de N. Iorga), care se păstrează şi astăzi regional. Cuvântul *şatrance* (cu variantele *şatranci*, *şatrange*, *şatrandj*, *şandrace*) este de origine arabă şi aceasta ne face să presupunem că la începuturile sale şahul a ajuns în Ţara Românească şi în Moldova probabil din Orientul Apropiat, în primul rând ca urmare a legăturilor vechi pe plan economic şi cultural cu imperiul otoman. Amănunte despre termeni cu tentă orientală vom afla în capitolele care vor trata terminologia şahistă românească şi originile ei.

Pe de altă parte, nu trebuie neglijat faptul că în prima jumătate a secolului al XIX–lea formarea tinerilor intelectuali români se produce sub puternica influenţă a culturii franceze şi este de presupus că unii din reprezentanţii tinerimii române au luat contact cu şahul în timpul studiilor din Franţa .

Informaţii sigure despre cunoaşterea jocului de şah în secolul al XVIII–lea vin însă din Transilvania, care atunci făcea parte din imperiul austro–ungar. Despre faptul că în mediile intelectuale se juca şah aflăm dintr–o veche lucrare apărută la Oradea în anul 1784, apărută prin grija lui Ignat Joan Balent, tipograf al episcopiei orădene (v. *Informationes*). Cartea este o traducere prescurtată a lucrării lui Phillipo Stama, menţionate mai sus, în care vom găsi şi unele elemente lexicale moderne, pe care latina medievală nu i le putea oferi traducătorului: *piones* „pioni", adaptare a fr. *pion*, sau germ. *Schach* „şah", inserat în titlu (...de ingenioso et artificiali scruporum lusu, SCHACH, vulgo sic nuncupato... „*despre ingeniosul şi meşteşugitul joc al pietrelor, ŞAH numit în popor*"). După cum se pare, chiar şi lat. *scrupus* „pietricică", folosit cu sensul „piesă", neatestat în dicţionarele de latină medievală, este un termen generic creat după modelul germ. *Stein*.

Deşi şahul era încă puţin cunoscut în Principatele Române, este surprinzător să constatăm că apare un regulament sumar al jocului, tradus din franceză, în publicaţia ieşeană „Jurnalul pentru toţi" (oct. 1868), înainte de a exista un manual de şah tipărit. Nu ştim ce ecouri a avut, dar trebuie remarcat pentru propaganda făcută jocului şi încercarea de a adapta în româneşte termeni noi, în bună parte necunoscuţi în acea perioadă.



Primele apariţii de şah din ţară, reprintate de Marian Stere în edit. GAMBIT

Adevărata literatură de specialitate în limba română, scrisă cu caractere latine, începe mai târziu, odată cu apariţia în Bucureşti, în anul 1872, a cărţii lui Adolf Albin, ***Amiculu jocului de schach, theoreticu şi practicu***. Este primul îndrumar modern pentru începători, în care se dau câteva partide exemplificative şi probleme, prezentate într–un limbaj tehnic caracterizat în mare măsură prin termeni împrumutaţi din germană sau franceză. Autorul era un tânăr de 24 de ani, care mai târziu va deveni primul jucător român cu activitate internaţională meritorie: în 1894, la turneul din New York, a câştigat o partidă la fostul campion mondial W. Steinitz, iar un an mai târziu, la marele turneu de la Hastings, a remizat cu campionul mondial Em. Lasker. O deschidere care se joacă încă în turnee poartă numele său: *contragambitul Albin*.

Pătrunderea şahului în mediul urban este oglindită pentru prima oară, în anul 1871, în paginile revistei „Familia" din Oradea a lui Iosif

Vulcan, în cadrul unei rubrici închinate jocurilor de societate. Mai trec încă două decenii până apare o altă publicație care găzduiește o rubrică de șah, de astă dată la București, între anii 1895–1899, anume „Adevărul ilustrat", la pagina *Jocuri și distracții*. Noutatea adusă constă în faptul că o mare parte dintre problemele de șah publicate aparțin unor autori români, puține fiind reproduceri din revistele străine, fapt care probează că jocul de șah avea deja o mai largă răspândire, că depășise nivelul unui agreabil joc de societate, iar compunerea de probleme originale începuse să câștige adepți.

Organizarea primelor activități șahiste la sfârșitul secolului al XIX–lea este destul de timidă. Merită să fie menționate două evenimente mai importante: în anul 1875 violonistul L. Wiest, un șahist pasionat, organizează un *Salon de șah*, la cafeneaua Concordia din București, iar în anul 1890, după exemplul capitalelor europene, ia ființă tot în București primul *Club de șah*, cu sediul în localul cunoscutei Café Kleber, unde se întâlneau artiști, scriitori, oameni de afaceri, jurnaliști și iubitori ai jocului de șah.

Primele decenii ale secolului al XX–lea ne oferă mai multe date importante: organizarea în București a unui mic turneu de șah în 1906, apariția la Iași a revistei „Recreațiunea", publicație cu caracter precumpănitor șahist, editată de prof. Victor Costin, unde se publică știri, probleme de șah și se inițiază primele concursuri de șah prin corespondență, o formă nouă de practicare a jocului; inaugurarea în anul 1911 a unei rubrici de șah în ziarul arădean „Românul", condusă de Georg Marco (cu numele adevărat Gheorghe Marcu), mare maestru și publicist de renume internațional, care a fost între 1898–1914 redactorul revistei „Wiener Schachzeitung". După război, în anul 1925, ia naștere Federația Română de Șah, care începând din 1926 îl va avea ca președinte pe marele scriitor Mihail Sadoveanu, mai târziu și director al „Revistei de Șah", înființate tot în 1925, prin strădania inginerului Anatole F. Ianovcic din Soroca, problemist remarcabil și harnic popularizator al șahului.

În anii următori iau naștere numeroase cercuri de șah în diferite colțuri ale țării, care vor contribui în măsură însemnată la organizarea unor concursuri pe plan local și, implicit, la răspândirea jocului de șah: în București – cercurile „Sfatul Negustoresc", „Cercul de Șah C.F.R."

şi „Tura"; în Cernăuţi – Cercul „G. Marco"; în Iaşi – „Cercul de Şah C.F.R." etc.



Se menţine încă o slabă activitate pe plan competiţional. De aceea, primele campionate naţionale se desfăşoară cu o participare săracă: cel masculin are loc la Sibiu (1926–1927), câştigător fiind Alexandru Tyroler, iar cel feminin va fi organizat de abia în 1936, la Bucureşti, titlul revenindu-i jucătoarei Rodica Luţia (care îl va mai câştiga şi în 1957 sub numele de Rodica Manolescu). Dintre campionii ţării acestor ani, reţinem numele reputaţilor maeştri Ştefan Erdely (1931, 1934, 1949) şi Petre Seimeanu (1943).

Schimbări importante se produc după anul 1946, când se deschide seria concursurilor anuale pentru desemnarea celor mai buni jucători ai ţării. Un eveniment important care arată progresele făcute de şahul românesc îl constituie desfăşurarea în 1953, la Bucureşti, a celui mai valoros turneu internaţional din România, cu participarea unor jucători iluştri, printre care trei viitori campioni mondiali: Smîslov, Petrosian, Spasski. În anii care urmează se afirmă pe rând jucători de talie internaţională, ca: Octav Troianescu, Ion Bălănel, Victor Ciocâltea, Florin Gheorghiu, Theodor Ghiţescu, Mihai Ghindă, Mihai Şubă ş.a. Campionatele naţionale se ţin cu regularitate şi interesul publicului creşte din an în an. Au rămas memorabile întrecerile care aveau loc în Bucureşti, în sala Institutului de Petrol şi Gaze sau în aula Bibiliotecii Universitare, unde iubitorii şahului

veneau în mare număr, urmărind cu înfrigurare tablele de demonstrație. Din păcate, asemenea adevărate spectacole nu mai au loc în ultima vreme.

Nu putem da multe amănunte aici, dar se impune să menționăm numele jucătorilor care au câștigat de mai multe ori titlul de campion național: de 9 ori, Florin Gheorghiu – 1960 (la vârsta de 16 ani!), 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1973, 1977, 1987; de 7 ori, Victor Ciocâltea – 1952, 1959, 1961, 1969, 1970, 1971, 1975; de 5 ori, Octav Troianescu – 1946, 1954, 1956, 1957, 1958; de 4 ori, Ion Bălănel – 1950, 1953, 1955, 1958 şi Mihai Ghindă – 1978, 1979, 1983, 1989; de 3 ori, Mihai Şubă – 1980, 1981, 1985; Mihai Marin – 1989, 1994, 1999 şi Dieter Nisipeanu – 1993 (la vârsta de 17 ani!), 1996, 2004.

Succesele jucătorilor noştri peste hotare nu întârzie să apară. Menționăm întâi de toate rezultatele personale obținute de primul nostru mare jucător, Florin Gheorghiu: locul 2 ocupat la campionatul mondial al juniorilor (1961) şi titlul mondial câştigat la acelaşi campionat (1963); locul 2–3 *ex aequo* cu Gligorici, după Paul Keres, în marele turneu de la Hastings (1964–65); este primul reprezentant al României care primeşte titlul de mare maestru al F.I.D.E. (1965); participă la 4 turnee interzonale (la cel din anul 1979 de la Riga, a ratat posibilitatea de a se califica în semifinalele meciurilor candidaților; victorii în turnee internaționale importante (Belgrad – 1965, Bucureşti – 1967, Atena – 1969, Reykjavik – 1972 etc.).

Merită să fie amintite şi câteva rezultate valoroase obținute în această perioadă de echipa noastră masculină la turneele olimpice şi la campionatele europene: în anul 1977, la Moscova, a ocupat locul 4 la campionatul european pe echipe; în anul 1978, la Olimpiada de la Buenos Aires, a ocupat locul 6, iar în anul 1984, la Olimpiada de la Salonic, s–a clasat pe locul 5; la campionatul european pe echipe de la Haifa (1989) a ocupat locul 5–6. În sfârşit, pentru anii '80 pot fi consemnate două frumoase victorii în turneele zonale din anii '80: Mihai Şubă (Praga, 1985), Mihail Marin (Varşovia, 1987), după cum şi participarea celor doi la turneele interzonale (Mihai Şubă a ocupat locul 3, la un pas de calificare la cel din Las Palmas – 1982).

Lista succeselor individuale nu se epuizează, cel care va aduce din nou lauri şahului românesc în ultimele două decenii fiind marele

maestru Liviu Dieter Nisipeanu: în 1999 ajunge până în semifinalele campionatului mondial, ocupând locul 3 (Las Vegas), iar după câţiva ani realizează cea mai frumoasă performanţă a şahului nostru la seniori, medalia de aur la campionatul european din anul 2005 (Varşovia), care i–a asigurat locul 15 în ierarhia mondială a acelui an şi un excelent coeficient ELO de 2707. Doi ani mai târziu, ocupă locul 3 la Liga campionilor (Spania), după V. Topalov şi R. Ponomariov, fiind urmat de A. Karpov, Judith Polgar şi R. Kasimdzhanov.

La loc de cinste se înscriu şi numeroase titluri de campioni câştigate de juniori:

– la campionatele mondiale individuale: (cadeţi) Andrei Istrăţescu – locul I (Mamaia, 1991); (16 ani) Levente Vajda – locul I (Erevan, Armenia, 1997); (16 ani) Ioan Cristian Chirilă – locul I (Antalya, Turcia, 2007).

– la campionatele mondiale pe echipe: (cadeţi) locul I (Sutomore, Iugoslavia, 1996);

– la campionatele europene pe echipe (20 de ani): locul I (Canakkale, Turcia, 1994); (18 ani) locul I (Balatonlelle, Ungaria, 2002).

Cu totul deosebită este creşterea şahului nostru feminin după cel de–al doilea război mondial. Ca şi în cazul şahului masculin, concursurile şcolare organizate în primii ani postbelici au fost izvorul de unde au apărut noi talente. În scurt timp, campionatele naţionale se vor desfăşura cu regularitate, începând din 1949, şi vor fi înviorate prin participarea noilor jucătoare formate în diverse cluburi de şah din ţară. Prima jucătoare provenită din concursurile şcolare şi populare, ajunsă în întrecerile mari, a fost Maria Albuleţ, care a şi devenit campioană naţională în 1951. În anii următori se impun cu autoritate în fruntea eşalonului feminin Margareta Teodorescu, Alexandra Nicolau, Margareta Perevoznic, Elisabeta Polihroniade, Gertrude Baumstark, Margareta Mureşan, Dana Nuţu, Marina Pogorevici (fiica Mariei Albuleţ). Din lotul acestor jucătoare se vor forma echipele care au obţinut un rezultat unic în istoria Olimpiadelor de şah, cea mai importantă confruntare a echipelor naţionale din întreaga lume: ocuparea locului II de 5 ori, de fiecare dată după cea a Uniunii Sovietice. Acest palmares merită cu prisosinţă să fie prezentat în

detaliu: Emmen, Olanda, 1957 (M. Albuleţ, M. Teodorescu); Oberhausen, Germania, 1966 (A. Nicolau, E. Polihroniade, M. Perevoznic); Skopje, Iugoslavia, 1972 (A. Nicolau, E. Polihroniade, G. Baumstark); la Medelin, Columbia, 1974 (E. Polihroniade, G. Baumstark, M. Teodorescu); Salonic, Grecia, 1984 (M. Mureşan, M. Pogorevici, E. Polihroniade, D. Nuţu).

În lista campioanelor naţionale vom menţiona acele jucătoare care au câştigat titlul de cel puţin trei ori: Maria Albuleţ – 1951, 1955, 1956; Margareta Teodorescu – 1959, 1968, 1969, 1974; Alexandra Nicolau – 1960, 1961, 1963, 1965, 1973; Elisabeta Polihroniade – 1966, 1970, 1971, 1972, 1975, 1976, 1977; Dana Nuţu – 1978, 1979, 1980; Margareta Mureşan – 1983, 1985, 1987; Gabriela Olăraşu – 1988, 1989, 1993, 1996, 1999, 2003; Corina Peptan – 1994, 1995, 1997, 2000, 2004, 2007, 2008. Ne vom opri mai mult la mari concursuri internaţionale, unde jucătoarele noastre au mai avut bune rezultate. Au câştigat turnee zonale: M. Albuleţ – 1957; M. Teodorescu – 1963; M. Pogorevici – 1981. La turneele interzonale au ratat calificarea pentru turneul candidatelor: E. Polihroniade – 1979 şi Marina Pogorevici – 1982. Singura jucătoare care a câştigat un turneu interzonal a fost M. Mureşan (Tbilisi, 1981), care a jucat după aceea în faza superioară (Bad–Kissingen, 1983), pierzând un bun prilej pentru a se califica în semifinalele turneului candidatelor. A fost cea mai înaltă performanţă individuală în şahul feminin românesc.

Generaţiile mai tinere au înregistrat şi ele unele rezultate notabile: locul al II–lea la campionatul european pe echipe (senioare) desfăşurat în 1997 (Serbia). Foarte bune au fost şi continuă să fie rezultatele junioarelor. Iată câteva: titluri câştigate la campionatul european (20 de ani) Alina Motoc (2002), Sabina Francesca Foişor (18 ani) la şah rapid şi blitz (2007); o mare promisiune a fost eleva Daria Vişănescu, campioană europeană, la grupa 10 ani – 2006 şi în acelaşi an locul al doilea la campionatul mondial (grupa 10 ani), iar în 2007 titlul suprem la campionatul mondial şcolar, organizat la Kallithea, Grecia.

Prin urmare, s–ar părea că există speranţe ca şahul feminin să reediteze, măcar în parte, paginile de glorie înscrise de marile jucătoare din trecut.

X. Denumirea jocului de şah

Numele jocului de şah nu a fost cel pe care îl ştim acum, nici primul şi nici singurul de la începutul primelor sale atestări, pe care ni le oferă cărţile sau publicaţiile din secolul al XIX–lea amintite mai înainte şi nici dicţionarele acelor vremuri. Ţinând de sfera culturii mai mult decât astăzi, jocul pătrunde treptat în lexicoanele vechi, care aveau să fie, prin forţa lucrurilor, oglinda fidelă a realităţilor sociale aflate în permanentă mişcare şi înnoire. De aceea, ele sunt singurul loc în care vom descoperi numeroase informaţii despre termenii de şah şi, în mod indirect, despre căile prin care au pătruns în limba română.

Este sigur că forma veche a jocului de şah ne–a venit din Orient, deoarece termenul *şatrange* (var. *şatrandj, şatrance, sandraci*) a fost împrumutat din tc. *satranç.* Cu aceeaşi coloratură orientală, dar puternic alterată, numele jocului apare pentru prima dată în anul 1832, în lucrarea semnată de Gherasim Gorjan, **Dascăl pentru limba franţozească**, într–un text bilingv, unde termenului *sandraci* i se atribuie calitatea de corespondent al fr. *échecs* (v. Stere, p. 133).

Un fapt de limbă veche ar putea fi o dovadă că jocul de şah de tip oriental era cunoscut încă din secolul al XVIII–lea: cuvântul *şatrange* apare într–un document din anul 1765, semnalat de N. Iorga, în locuţiunea *în şatrange* „în carouri, cadrilat", care se păstrează şi astăzi regional, cu sensul „vărgat". Analogia cu tabla de şah este evidentă, dar nu este sigur că avem de–a face cu o creaţie a limbii române, şi nu cu un împrumut al cuvântului turcesc *şatrançli* „idem". Tot regional găsim cuvântul *şatrancă*: „cusătură ornamentală, în formă de pătrate" (DLR). Acesta a rezultat pe terenul limbii române din varianta *şatrance*, interpretată ca plural. Există şi alte date, tot de ordin lingvistic, care vin în sprijinul afirmaţiei că *şatrangele* era cunoscut la noi înainte de a se fi răspândit în forma sa europeană. Avem în vedere unii termeni folosiţi în manuscrisul lui Rujiţki, pomenit mai sus, dar pe care îi vom examina în capitolele următoare.

Denumirile europene ale jocului pătrund la noi tot în deceniul al treilea al secolului XIX. Sub influenţa fr. *échecs*, în „Alăuta Românească", Iaşi, 1 iulie 1838, în articolul *Filosofia vistului*, Mihail Kogălniceanu scrie astfel despre valoarea educativă a jocului *eşec* în

țările răsăritene, în comparație cu cele din vestul Europei: „La răsărit *eșecul* și poezia, la apus vistul și poezia– iată ce păzesc moralul și buna rânduială”.

În sfârșit, termenul *șah* își face intrarea în limba noastră tot în 1838, dar în Transilvania, în revista „Foaie literară” din Brașov a lui G. Barițiu, într–un articol în care se menționează că „În petreceri se juca *șah...*”. Termenul este evident preluat din germ. *Schach.*

Urmând exemplul lui Kogălniceanu, unul din primele dicționare bilingve din Muntenia, cel francezo–român al lui Poenaru (1840), traduce cuvântul *échecs* tot prin „*eșec*, jocul șatrangiu”, dându–i chiar și forma de plural *eșecuri*, care redă fidel etimonul francez. Forma *eșec* nu trebuie să ne surprindă, pentru că în prima jumătate a secolului al XIX–lea nu exista omonimul său de astăzi cu sensul „insucces”, care a intrat în română mult mai târziu (< fr. *échec*). Regăsim termenul *échecs* alături de *șatrange* peste 20 de ani în dicționarul lui Codrescu, apărut la Iași, în forma de plural *jocul șatrangelor.*

Consemnat ulterior în dicționare, termenul *șah* (var. *schach*, *șach*, *șac*, *șak*, *siac*, *siach*), provenit din germ. *Schach*, este înregistrat aproximativ în aceeași perioadă în Muntenia, Moldova și Transilvania, în dicționare bilingve. Îl găsim prima dată în dicționarul lui Poenaru, unde are forma *jocul șahului.* La Stamati, numele are două forme: „... *șak și șah ... un feliu de joc cu 16 figuri de două colori* ...”, ca și în ENC. ROM.: „*Șah, șac se numește și un joc foarte răspândit...*”. Variantele *șak*, *șac* pot fi legate și de magh. *sakk*, dar grafia *siac*, des întâlnită în revista orădeană „Familia”, sau *siach*, în dicționarul lui Bariț, reflectă normele ortografice etimologizante adoptate de Școala Ardeleană, conform cărora *si* are valoarea lui *ș*. Tot astfel sunt scrise în aceeași revistă numele de persoană Crișan, autorul unei probleme, și toponimul Baia–de–Criș, adică sub formele *Crisianu* și *Baia–de–Crisiu*, ambele cu *u* final mut.

Forma actuală *șah* se impune definitiv în anii ce urmează apariției primului manual, al lui Adolf Albin, unde numele jocului este scris invariabil sub forma *schach*, care îi trădează originea germană. Din termenul *șah* s–a dezvoltat, prin extindere, sensul „ansamblul pieselor și tabla cu care se joacă șah” (de ex. „a cumpărat *un șah de fildeș*”). Tot din numele jocului derivă, prin sufixare, *șahist* (subst.)

„jucător de şah", (adj.) „referitor la şah" şi adj. (rar şi înv.) *şahistic*.

Numele jocului în alte limbi europene a fost adaptat, fireşte, în funcţie de perioada efectuării împrumutului şi de legile fonetice proprii: sp. *ajedrez*, port. *xadrez*, (ambele continuând ar. *şatrandj*, după ce au trecut prin diverse forme intermediare), fr. *échecs* (< arab. *şah*, prin stadiul *eschec*), it. *scacchi* (< ar. ş*ah*), engl. *chess* (< v. fr. *esches*, pluralul lui *eschec* > *ches*), rus. *шахматы* (< pers. *şah mat*).

Atrage atenţia vechimea rus. *шахматы*, copie fidelă a pers. *şah mat*. Surprinzătoare este prezenţa acestuia în antroponimia rusă, în care o notă aparte face numele lingvistului *Aleksei Aleksandrovici Şahmatov* (1864–1920), un cunoscut indo-europenist, specialist în istoria comparată a limbilor slave.



Fotografie preluată după:
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Shakhmatov_1.jpg

Verificând însă numele *Şahmatov* pe internet, am avut surpriza să constatăm că, în prezent, numele nu mai este o raritate...

XI. Tabla de şah

Din izvoarele lexicografice reiese că scriitorul Nicolae Filimon este primul care foloseşte această sintagmă: „*tablă pentru jocul de şatrange şi pentru ţintar*” (DLR). În dicţionarul lui Poenaru, termenul apare în *tabla de eşecuri*, dar cuvântul *tablă* cu această semnificaţie nu rezistă mult timp. La Rujiţki vom găsi termenul *scândură* (calc după germ. *Brett*). Are definiţia „o scândură regulată în kvadrat” şi este asemuită, în stilul moldovenesc specific autorului, cu „ace[a] ştiută scândură de damă ... având la fiişte care parte opt câmpuri egal[e]”; „... să alcătuieşte piste tot de şasăzăci şi patru părţi în kvadrat, din care giumătate albe, iar giumătate negre”. Prin *scândură de damă* trebuie să înţelegem tabla folosită pentru *jocul de dame*, cunoscut şi practicat în epocă. Pornindu-se de la această apropiere între cele două jocuri, mai târziu tabla de şah se va numi *damier* (< fr. *damier*) „tablă pe care se joacă jocul damelor, al şahului” (la Codrescu), franţuzism inserat ca termen de şah, în mod surprinzător, şi în unele dicţionare moderne. O singură dată se găseşte forma diminutivală învechită *tabletă*, în manualul lui M.A.

Alături de *tablă de şah*, o viaţă lungă va avea însă termenul *eşichier* (< fr. *échiquier*), apărut în anii ‘30 ai secolului trecut. Anterior s-a folosit şi forma de feminin *eşichieră*, dar nu s-a menţinut. Termenul *eşichier* va căpăta cu timpul accepţiuni cu mult mai largi în presa românească, probabil şi sub influenţa limbii franceze, unde *échiquier* are întrebuinţare figurată cu sensul „domeniu, loc unde se opun interese contradictorii de natură politică, diplomatică, financiară”. Astfel, prin metaforizare, în presa noastră capătă sensul de „mişcare şahistă naţională sau chiar mondială”, aşa cum demonstrează aceste citate luate la întâmplare: „câţiva maeştri ai *eşichierului* românesc” sau „prezenţă permanentă şi agreabilă pe *eşichierul* ţării sale şi pe cel mondial”. Deosebit de frecventă, atât în scris, cât şi oral, este compararea peisajului politic contemporan cu un *eşichier* şi trebuie să recunoaştem că acest transfer de sens este o figură de stil reuşită. Iată doar un exemplu referitor la moravurile unui politician: „... a trecut de la stânga la dreapta *eşichierului* politic”. Dar, prin repetiţie exagerată, această metaforă a devenit un clişeu lingvistic obositor şi fără farmec.

Spaţiul tablei de şah

Prin **spaţiu** (cf. fr. *espace*), ca termen de şah, se înţelege sistemul format de ansamblul câmpurilor de pe tablă, de numărul acestora pe care un jucător le poate controla cu piesele sale. **Spaţiul, materialul** (piesele) şi **timpul** reprezintă elementele fundamentale ale jocului de şah.

Tabla de şah are câteva coordonate cu denumiri specifice, la care ne vom referi în cele ce urmează. Necesitatea de a fi clar diferenţiate a apărut după adoptarea notaţiei algebrice, care a făcut posibilă descrierea exactă şi economică a evenimentelor petrecute pe tabla de şah şi a facilitat difuzarea literaturii şahiste pe o cale economică şi uşor de înţeles pentru cititorii din toate colţurile lumii.

Câmp

Este nume dat pătratelor albe sau negre de pe tabla de şah şi provine, prin calchiere, din germ. *Schachfeld* (care stă şi la baza rus. *поле* „idem"). Apare prima dată la Rujiţki, alături de sinonimul *pas*: „... mergi cu împăratu doi *paşi* sau două *câmpuri*"; în alt loc, la acelaşi autor întâlnim termenul învechit *kvadrat* „pătrat", variantă a lui *cuadrat* (< lat. lit. *quadratus*).

În dicţionarul lui Stamati, este folosit termenul *căsuţă*, calc după fr. *case*: „... tablă pătrată împărţită în 64 de *căsuţe* alternativ iarăşi de două colori". Mai târziu, vom găsi alţi doi termeni la Albin, anume *câmp* şi *quadrat* (luat *ad litteram* din franceză), iar la M.A. *pătrat.*

Unele publicaţii sau chiar dicţionare moderne consemnează, atunci când definesc jocul de şah, sinonime ieşite din uz: *despărţitură* (folosit pentru prima dată în „Jurnalul pentru toţi") şi *casă*, ambele redând fr. *case* „câmp (pe tabla de şah sau la jocul de dame), despărţitură". S–au înregistrat rar în diferite publicaţii şi cuvintele *punct* şi *pătrăţele*, având aceeaşi semnificaţie. Astăzi, **câmp** este folosit cu precădere.

Coloană

Cele opt câmpuri (albe şi negre) dispuse pe verticală reprezintă o **coloană** şi se indentifică prin litere (de la ***a*** la ***h***). Termenul este împrumutat din fr. *colonne*; i se mai spune şi *verticală*.

În cursul jocului este de mare importanță stăpânirea unei *coloane*, în special pentru punerea în funcțiune a turnurilor, care intră în joc după dezvoltarea celorlalte figuri și nu pot acționa decât pe *coloane deschise* (fără pioni). Acest principiu este exprimat și de Rujițki: „1. Locul este acolo unde va fi o linie slobodă și necuprinsă de pietri. 2. Soldații să nu împiedice drumul turnurilor...”.

Culoare

Prin acest cuvânt se determină alternativ cele 64 de câmpuri (albe sau negre). La Rujițki, în locul acestui termen, apare arhaismul *fel*: „Adiutantul cel de lîngă împărat este foarte trebuitor, el șade ca și împăratul dușmanului tot pe un *fel* de câmpu...”. În exemplul următor îl folosește în varianta sa moldovenească (înv.) *feliu*: „... când va fi *feliul* câmpului celui din colțu tot una cu *feliul* adiutantului”.

Explicația este simplă: neologismul *culoare* (< m. lat. *color*, *–oris*, fr. *couleur*) nu era bine cunoscut înainte de jumătatea secolului al XIX –lea, până atunci fiind folosite cu acest sens alte cuvinte: *neam, fel, chip*. Prima sa atestare o găsim la Stamati (1851): „16 figuri de două *colori*”.

Diagonală

Termenul **diagonală** (*mare* sau *mică*) definește câmpurile care unesc colțurile tablei. Ca termen șahist, provine din fr. *diagonale* sau germ. *Diagonale* și este calea „piezișă” pe care se deplasează *nebunul* și *dama*, sau *pionul* (după ce a efectuat o captură). Este atestat în a doua jumătate a sec. al XIX–lea.

La Rujițki, în capitolul despre *Mărsul petrilor*, găsim adverbul *cruciș* sau locuțiunea adverbială *în cruciș*, care arată mersul în diagonală al *damei* și *nebunului*; alți autori din trecut au folosit și locuțiunea, destul de neclară, *„de–a curmezișul”*. S–au înregistrat ocazional două barbarisme, folosite pentru definirea acestui fel de deplasare a pieselor, care au dispărut imediat: „nebunul merge *diagonalmente*” (< fr. *diagonalement)*, în loc de locuțiunea „în diagonală”, și „pionul merge *oblicamente*” (< fr. *obliquement*), în cazul capturii „en passant”, înlocuind în mod nefericit adverbul „oblic”.

În dicţionarul lui Zărnescu este inserată sugestiva denumire metaforică *diagonala Röntgen* (< rus. *диагональ Рентген*), dată liniei de acţiune a nebunului care vizează câmpurile vulnerabile ale adversarului, „străpungând, asemenea unui fascicul de raze Röntgen, pionii şi figurile adverse care îi stau în faţă".

Acelaşi sens îl are şi termenul fr. *diagonale dangereuse*, dar fără forţa de sugestie a metaforei menţionate.

Flanc

Este numele fiecărei jumătăţi a tablei pe verticală şi provine din fr. *flanc* „latură, parte", ca şi sinonimul său, mai puţin uzitat astăzi, *aripă* (calc după fr. *aile*). Cuvintele sunt folosite în compuşii *flancul (aripa) damei* sau *regelui*; primul se referă la coloanele *a, b, c, d*, iar al doilea la coloanele *e, f, g, h*. Trebuie reţinut cu această ocazie că termenul *flanc* este înrudit cu *fianchetto*, pe care îl vom întâlni mai departe.

Anterior acestor termeni, care au fost introduşi în primele decenii ale secolului XX, s–a folosit, începând de la Albin, cuvântul *parte*, de ex.: *partea regelui* sau *partea reginei*. Este un calc după fr. *côté*, la rândul lui termen învechit.

Linie

Cele opt câmpuri (albe şi negre) dispuse orizontal alcătuiesc **linia** şi se indică prin cifre (de la 1 la 8). Se mai numeşte şi **orizontală** (cf. fr. *ligne horizontale*, rus. *горизонталъ*). În ENC. ROM. întâlnim cuvântul *rând*, care este folosit pentru a arăta locul unde sunt aşezate piesele: „... 8 pioni aşezaţi în *rândul* al doilea, 2 turnuri aşezate la capetele *rândului* prim...".

În paginile „Revistei de Şah" din 1925 am întâlnit şi termenul *traversă* cu sensul „linie", provenit din engl. *traverse*, termen geometric de „linie transversală", care nu s–a mai folosit după aceea.

XII. Piesele de şah

Denumirile de grup ale pieselor albe şi negre, care simbolizează de fapt partenerii aflaţi faţă în faţă, sunt în terminologia românească *Alb* şi *Negru.* Au ca izvor probabil germ. *Weiss* şi, respectiv, *Schwarz.* În alte limbi sunt utilizate formele de plural: fr. *les Blancs–les Noirs*, rus. *белые–чёрные*, sp. *las blancas–las negras.*

Piesele, ca obiecte concrete aflate în garnitura *albului* şi *negrului*, 16 la număr pentru fiecare culoare, au avut în cursul vremii diferite nume. Ele reprezintă primul dintre cele trei elemente fundamentale ale şahului: materialul, spaţiul şi timpul.

Bucată

Calchiat după fr. *pièce*, **bucată** este alt termen des uzitat în trecut. Pentru prima oară îl găsim la Heliade Rădulescu, în *Jucătorul de şah*, povestire tradusă din franceză şi publicată în 1842: „... strânse *bucăţile* jocului, le puse într–un săculeţ...". Reapare, alături de termenul *piesă*, la M.A. în definiţia jocului: „Şahul se joacă de două persoane pe o tablă cu 64 pătrate şi 32 de *bucăţi* de lemn saù fildeş (16 *bucăţi* pentru fiecare jucător)". Utilizarea lui continuă şi în secolul XX, în unele dicţionare sau în operele lui Mihail Sadoveanu.

Piatră

Calchiat după germ. *Stein*, termenul **piatră** se întâlneşte numai la Rujiţki, în capitolul de început, intitulat „Despre regula aşezării celor opt *pietre*", unde are şi forma regională de pl. *petrile albe* şi *petrile negre.* Am arătat mai sus (cap. X) că şi în *Informationes* „piesa" poartă o denumire similară: lat. *scrupus.*

Piesă

Împrumut din fr. *pièce*, cuvântul **piesă** a fost introdus ca termen şahist de către Albin în manualul său şi a devenit o denumire curentă în zilele noastre. A fost rareori concurat de *figură*, cuvânt echivoc, deoarece are şi alt sens, legat de valoarea pieselor de şah, pe care îl vom analiza mai jos.

Vom prezenta pe rând aceste nume, alegând ordinea valorică, deoarece piesele fiecărei părţi se împart în *figuri* şi *pioni.* Termenul de

figură atribuit oricărei piese, în afară de pion, este împrumutat din fr. *figure* şi apare prima oară la Rujiţki, alături de *ofiţer* (< germ. *Offizier*): „Despre regula aşezării celor opt pietre care să zic *ofiţări* sau *figuri*". Cuvântul *ofiţer* cu această semnificaţie a dăinuit mult timp, deoarece îl găsim la Albin, în presa transilvăneană a secolului al XIX–lea şi în ENC. ROM. Primul termen s–a impus după aceea definitiv.

Pe de altă parte, piesele numite şi *figuri*, se împart în două categorii: *piese grele* (< fr. *pièces lourdes*), adică *dama* şi *turnul*, datorită valorii lor ridicate, şi *piese uşoare* (termen compus, format pe teren românesc, prin opoziţie cu precedentul) sau, mai rar, *piese minore* (< fr. *pièces mineures*), care sunt *calul* şi *nebunul*, cu valoare mai mică.

Rege

Cea mai însemnată piesă a jocului de şah, de soarta căruia depinde rezultatul luptei şahiste, **regele** nu a avut acest nume la începuturile terminologiei româneşti, potrivit izvoarelor de care dispunem. Rujiţki, credincios tradiţiei din şatrange, dar şi dornic să fie cât mai aproape de limba contemporanilor săi, adoptă o dublă denumire pentru piesa din titlu: *şah* (< tc. *şah*) şi *împărat* (o traducere a pers. *şah*). În citatul următor se explică în ce mod se deplasează această piesă: „*Împăratul* sau *şahul* merge câte un pas întru o parte sau întru alta sau înainte sau înapoi". Dicţionarul lui Poenaru îi dă altă denumire, sub articolul fr. *roi*: „*Rigă,* în jocul şatrangelor, să zice la cea dintâi figură". Este cuvânt de origine neogreacă (< $\rho\eta\gamma\alpha\varsigma$), dar nu a fost înregistrat cu acest sens specializat în niciunul din dicţionarele moderne. Cea mai veche atestare a termenului *rege* o găsim la Alecsandri în *Pastel chinez* (1865), în mod cert după fr. *roi*. Puţin mai târziu apare şi în manualul lui Albin, unde a putut veni fie din fr. *roi*, fie din germ. *König*.

În terminologia internaţională s–a pornit de la cuvântul persan *şah* „împărat", care a fost înlocuit cu termeni similari, potrivit organizării statale a fiecărei ţări: port., sp. *rey*, it. *re*, engl. *King*; în rusă, actualul termen este *король* „rege", dar după ce s–a renunţat încă din secolul al XIX–lea la folosirea termenilor mai vechi *цар* „ţar" şi *шах*; numai bulgara păstrează denumirea *цар*.

Damă

A doua figură importantă, **dama**, a avut ca strămoş piesa numită *fers* în vechiul joc şi care s–a menţinut şi în fazele incipiente ale şatrangelui occidental, având o valoare redusă şi neputând să ocupe decât un câmp alăturat pe diagonală. Cuvântul a suferit câteva transformări fonetice succesive, până să capete alt nume şi altă valoare. Astfel, unii istorici ai şahului presupun că în zona popoarelor latino–mediteraneene cuvântul *fers* (care s–a păstrat un timp în vechea spaniolă sub forma *alfferza*) a fost întâi transformat în *fierce*, mai apoi în *fierge* şi, în fine, în *vierge* (confundându–se în franceză cu cel moştenit din lat. *virgo* „fecioară"). În continuare s–a făcut apropierea cu v. fr. *dame* (< lat. *domina*) „femeie de origine nobilă; femeie deţinătoare a unui titlu de suverană; (relig.) Sfânta Fecioară". Toate acestea la un loc, prin metamorfoze fonetice şi semantice uşor de admis, au concurat la apariţia termenilor de *damă* sau *regină*, în sec. XVI (v. Robert), în legătură directă cu creşterea valorică impresionantă a acestei piese, care poartă simbolic aureola reginei, persoană de acelaşi rang cu regele, conducătorul ostilităţilor pe tabla de şah. În acest mod se poate explica şi originea comună a termenilor ce desemnează piesa în discuţie în limbile romanice occidentale: fr. *dame*, it. *donna*, sp., port. *dama*.

La noi, Rujiţki este consecvent şi numeşte această piesă *împărăteasă*, din moment ce este egală în rang cu *împăratul*. Va folosi însă şi dubletul *vizir* (var. *vezir*), împrumut vechi din tc. *vizir*, care este glosat şi astăzi cu acest sens specializat în dicţionarele explicative turceşti. Iată cum este definit în manualul său: „Despre *vizirul* căruie zic şi *împărăteasă*. Vizirul sau împărăteasa merge în toate părţile: în sus, în gios, în curmeziş, într–o parte şi într–alta, precum şi cruciş". Faptul că *dama* are în turcă o asemenea denumire exprimă rolul foarte mare pe care îl avea vizirul în statul musulman, ca prim consilier al sultanului. Neavând corespondenţi, termenii *împărăteasă* şi *vizir* au fost simţiţi ca nepotriviţi în limbajul şahist românesc, motiv pentru care nu s–au mai întâlnit la alţi autori.

La Poenaru, sub fr. *dame* apare termenul *regină*: „la jocul şahului *dame* se numeşte figura cea mai însemnătoare după rigă; această figură se mai numeşte şi *regină*". Tot aşa este numită şi de către

Albin. Termenul modern *damă*, care este folosit mai mult decât dubletul său *regină*, se întâlneşte mai târziu la M.A., ca împrumut din fr. *dame* sau germ. *Dame*.

Cât despre termenul *regină*, presupunem că reprezintă un calc după fr. *reine*, ieşit din uz, cel puţin în forma scrisă, aşa cum arată dicţionarele de specialitate franceze, care nu recomandă folosirea cuvântului *reine* cu această semnificaţie, din cauza confuziei grafice a simbolurilor uzitate în notaţia algebrică, anume R = roi şi R = reine.

Numele acestei piese în alte limbi europene este asemănător: germ. *Dame*, ol. *dame*, ceh., sb. *dama*, bg. *дама*. Este de mult stabilit că rus. *ферзь* se explică prin pers. *fers* > *farzin*, fapt care reprezintă unul din indiciile certe ale provenienţei orientale directe a jocului de şah în Rusia. Printre termenii europeni o notă aparte fac engl. *Queen* „regină”, bg. (înv.) *царица* „ţarină”, pol. *hetman* „hatman, generalissim “, magh. *vezer* „căpetenie, comandant” (< tc. *vizir*).

Valoarea *damei* a fascinat întotdeauna pe jucători. În cercurile de amatori de la noi, pe vremuri, era frecvent obiceiul ca orice atac asupra *reginei*, cum era numită de preferinţă, să fie anunţat cu un respectuos fr. *garde!* (sau *gardez!*), uneori chiar cu rom. *gardă!*, deşi nu există o prevedere regulamentară în această privinţă. Din contra, aflăm încă de la Rujiţki acest lucru: „Numai împăratului să zice *şah*, iar nu şi *vizirului*”.

Turn

A doua piesă grea, **turnul** este un calc după germ. *Turm*. Denumirea apare pentru prima oară la Rujiţki: „La fiiştecare colţ să să pue câte un *turn*”; „*Turnurile* sau *elefanţii* au mersul lor drept înainte în sus, drept înapoi în gios, sau paralel în stânga şi în dreapta, iar în cruciş nu este ertat”. După cum vedem, el numeşte piesa în mod greşit şi *elefant,* care este de fapt vechiul termen dat nebunului în *ceaturanga*. Confuzia făcută stă, probabil, în faptul că în şahul primitiv jucat de patru parteneri, *ratha*, turnul din şahul modern, putea fi aşezat ca şi acesta în colţul tablei.

Au mai fost folosiţi termenii *tură*, provenit din fr. *tour*, care se întâlneşte frecvent pe cale orală şi, destul de rar, *bastion* (calc după magh. *bastya*), în unele vechi publicaţii transilvănene. Pentru acesta

din urmă, iată un extras din definiţia dată rocadei în ENC. ROM., în care *bastion* dublează denumirea *turn*: „... rocada, adecă a muta regele şi *bastionul* deodată astfel, ca *bastionul* să vină lângă rege, iar regele lângă *bastion* în partea de unde s–a fost mutat *bastionul* (*turnul*)".

Pentru a înţelege evoluţia semantică produsă de la *ratha* „car de luptă" la cel de *turn* sau *bastion*, trebuie întâi să precizăm că, trecând la perşi, cuvântul s–a transformat în *rukh*, numele unei păsări fantastice ocrotitoare în luptele militare. De abia după aceea, limbile occidentale care au adoptat vechiul termen persan i–au dat iniţial sensul de „stâncă", pe baza unor asemănări fonetice întâmplătoare: it. *rocco*, sp. *roque*, v. fr. *roc*. Şi cum şahul a fost asemuit din cele mai vechi timpuri cu un câmp militar de luptă, a fost făcut pasul următor, când denumirile pe care tocmai le–am citat au căpătat înţelesul de „fortăreaţă, turn", astfel fiind puşi în circulaţie termenii cunoscuţi în şahul modern: fr. *tour*, it., port., sp. *torre*, fr. *tour*, germ. *Turm*, engl. *Rook* (care, utilizat ca verb, are sensul înv. „a face rocada") etc.

O istorie mai complicată are termenul rusesc autohton *ладя* „turn", care însemna în limba rusă veche „luntre". Se presupune că asemănarea dintre o luntre şi forma figurii denumite în persană *rukh* stă la baza acestei denumiri. În terminologia rusă mai există şi (înv.) *турá*, împrumut din fr. *tour*.

Nebun

Figură uşoară, **nebunul** are cele mai numeroase denumiri în terminologia noastră şahistă şi, totodată, cele mai diverse denumiri în celelalte limbi europene. Lucrările noastre lexicografice tratează cuvântul sub adjectivul *nebun*, având în mod greşit, aceeaşi soluţie etimologică: *ne–* + *bun*. Se poate constata fără dificultate că nu există nicio legătură între adjectiv şi substantivul ce desemnează piesa de şah. În realitate, în cazul acestui termen avem de–a face cu un simplu calc după fr. *fou* (< lat. *follis*). La rândul său, omonimul *fou* este urmaş al lui *aufin*, numele vechi al piesei în discuţie, care a fost împrumutat de franceză din ar. *al–fil* „elefant", termenul corespondent al persanului *pil* (devenit mai târziu *fil*) în şatrangele adus de mauri. Apariţia termenului *fou* cu sensul menţionat s–a produs probabil prin analogie cu *fou de la cour* „nebunul curţii, bufonul" şi a fost dat piesei de şah

numite anterior *aufin* (v. Littré). Aceasta s–a petrecut spre sfârşitul secolului al XVI–lea, când s–au schimbat unii termeni ai jocului de şah şi câteva reguli de desfăşurare a acestuia. Faptul că unele dicţionare explicative ale limbii franceze tratează cele două cuvinte omonime sub articol unic a contribuit la interpretarea etimologică eronată a termenului *nebun*. Soarta arabului *al–fil* nu s–a sfârşit cu fr. *aufin*, dispărut, şi apoi *fou*, impus definitiv. El se află în forme transparente fonetic în sp., port. *alfil*, m. lat. şi v. it. *alfino*, it. *alfiere*.

La noi, termenul şahist *nebun* s–a generalizat târziu. Prima atestare o găsim la Rujiţki, dar acesta foloseşte mai des sinonimul *adiutant*, variantă a lui *aghiotant*, formă pe care o regăsim peste 30 de ani la M.A. Această denumire nu are paralelă în alte limbi, ceea ce ne face să credem că este o creaţie lexicală românească, născută prin analogia tablei de şah cu un câmp militar, unde aghiotanţii sunt ofiţeri executanţi. De altfel, piesa a fost numită uneori şi *ofiţer*, după germ. *Offizier*, care era totodată şi termen echivalent cu *figură*, cum am arătat mai sus. Sub influenţa terminologiei germane, se vor înregistra alte nume ale acestei piese: *curier*, prima dată la Albin, *alergător* sau *fugar* în presa transilvăneană de la începutul secolului trecut, toate calchiate după germ. *Läufer*. Nesiguranţa în folosirea termenului continuă, căci reîntâlnim pe *aghiotant* la M.A.

Dicţionarele epocii nu menţionează cuvântul *nebun* cu sensul „figură la jocul de şah", în schimb îl aflăm tot la Alecsandri, în poezia *Pastel chinez* citată mai sus: „Ş–o momiţă strâmbătoare, sărind iute–n urma lor / De pe umerii de fildeş unui zeu grotesc de China / Cade–n şahul de pe masă şi răstoarnă pe covor / Doi *nebuni* peste un Rege şi un turn peste Regina...".

O interesantă creaţie lexicală a latiniştilor, pătrunsă şi în domeniul şahului, este termenul *cursor(iu)*, ca sinonim al lui *curier*. Şi în *Informationes* termenul *cursor* apare cu aceeaşi semnificaţie. Nu ştim în ce măsură cuvântul ca atare a funcţionat, dar el este înregistrat în ENC. ROM., sub articolul şah, ca sinonim pentru *nebun*, în contextul următor: „... 8 *pioni* aşezaţi în rândul al doilea, 2 *turnuri* aşezate la capetele rândului prim, 2 *cai* (sau *călăreţi*) aşezaţi lângă fiecare *turn* câte unul, 2 *cursori* (*spioni*) aşezaţi lângă *cai*, *regină* şi *rege*...". După toate probabilităţile, *cursor* este tot un calc după germ.

Läufer şi va fi fost folosit în cercurile intelectualilor transilvăneni latinizanţi de la sfârşitul secolului al XIX–lea. Curioasă este denumirea de *spion* dată *nebunului*, care s–a menţinut în dicţionare până la jumătatea secolului trecut, având şi varianta *şpion*. Nu există nimic similar în alte limbi, ceea ce ne face să credem că *spion*, cu sensul avut aici în vedere, este o dezvoltare semantică petrecută în interiorul limbii române. Cu acest înţeles, *spion* a fost folosit, se pare, vreme mai îndelungată, deoarece este inserat în dicţionare apărute până la a doua jumătate a secolului trecut.

Peripeţiile prin care au trecut denumirile acestei piese sunt reflectate în terminologia europeană. Celor deja citate, le adăugăm câteva exemple grăitoare: engl. *Bishop* (etimologii presupun că termenul provine din *bishop* „episcop" din cauza asemănării dintre reprezentarea grafică a lui *al–fil*, din manuscrisele arabe, cu mitra episcopală), port. *bispo* (< engl. *Bishop*), bg. *офицер* „ofiţer", ceh. *strelec* „trăgător, ţintaş", sb. *lovac* „vânător", rus. *слон* „elefant", pol. *goniec* „alergător", magh. *futár* „curier".

Cal

Cu un mers deosebit faţă de toate celelalte piese, **calul** este o figură uşoară, săritura sa specifică fiind una dintre explicaţiile denumirii sale în diverse limbi. La noi s–a numit mai întâi *cavaler*, traducere fidelă a fr. *cavalier* (la Rujiţki şi la Albin), apoi *călăreţ*, cum este glosat la Poenaru sub fr. *cavalier*. Cea mai adecvată descriere a acestei figuri o dă Rujiţki: „1. *Cavalerii* sânt mai de folos pentru atac, decât pentru apărare, căci fieştecare soldat îi poate goni"; „2. Când soldaţii vor fi împiedecaţi în drumul lor, atunce face un *cavaler* mai bună slujbă decât un turn sau decât un adiutant, fiindcă *cavalerul* sare în toate părţile"; „3. Avantajul cel mai însemnat este că *cavalerul* atacariseşte şi două pietre odată". Avantajul adus de această piesă în jocul de atac este explicat astfel: „Cavalerul să metahiriseşte („se foloseşte") şi pentru atacuri viclene...".

Menţionăm şi termenul *săritor* (< germ. *Springer*), pe care îl găsim pentru prima dată tot în manuscrisul lui Rujiţki: „*Cavalerii* sau *săritorii* sar şi piste petrile cari vor fi în drumul lor...". Termenul *cavaler* se va menţine şi la Albin.

Numele de astăzi al piesei era cunoscut, se pare, de mult, deoarece apare în dicţionarul german–român al lui Stamati, unde figurează sub germ. *Springer*: „*cal* (figură de şah"), sau sub. germ. *Rosselsprung*: „*săritura calului* în jocul de şah", în care se păstrează termenul învechit *Rossel* „cal". În manuale apare prima dată la M.A.: „*Caii* sar de la alb la negru şi viceversa ... câte două pătrate, chiar dacă ar fi ocupate de piesă".

În toate limbile europene acest termen reprezintă, în variate forme, calcuri după ar. *fares*: it. *cavallo*, port. *cavalo,* sp. *caballo*, rus. *конъ*, toate cu sensul „cal", engl. *Knight* „cavaler" şi magh. *huszar* „husar", ambele provenite prin calchiere după fr. *cavalier*, sb. *skakac* şi pol. *skoczek* „săritor", calcuri după germ *Springer* etc.

Pion

Piesa cu cea mai mică valoare, dar cu un rol extrem de important în desfăşurarea jocului, **pionul** (< fr. *pion*), s–a numit la început *soldat*. Iată ce spune despre el Rujiţki: „*Soldaţii* sânt pietrile cele mai neînsemnate"; „La începutu giocului, *soldaţii* sânt mai răi decât o figură, iar spre sfârşit [de] partidă să întâmplă că doi *soldaţi* sânt mai de folos decât un ofiţer". Termenul reapare, în mod curios, la Albin, alături de *pion*, care era atestat încă din 1840, la Poenaru: „*pion*, cea mai mică figură din jocul şatrangiu".

Pentru *soldat* nu avem o explicaţie sigură. Presupunem că denumirea *soldaţi* s–a produs prin opoziţie cu aceea dată *ofiţerilor* (figurilor). Nu trebuie trecut cu vederea şi faptul că sunt cunoscuţi termeni similari şi în alte limbi, de unde i–am fi putut lua: magh. *gyalog* şi tc. *piyade*, însemnând „soldat de infanterie, pedestraş", ambele cu sensul specializat de „pion".

Pionul are câteva însuşiri pe care nu le au celelalte piese: a) poate să avanseze, la prima sa mutare, un pas sau doi paşi; b) efectuează capturi numai pe diagonală; c) nu poate muta înapoi; d) este singura piesă care poate să–şi depăşească forţa iniţială prin dreptul de a se transforma.

În limbile occidentale, denumirile acestei piese nu au fost preluate din şatrange, ci au fost calchiate după ar. *baidac* (< pers. *piadah*): sp. *peon*, port. *peão*, it. *pedone*, fr. *pion* (toţi termenii fiind

moşteniţi din lat. *pedo, –onis*), engl. *pawn* (< v. fr. *poon*), toate cu sensul „pedestraş”. Tot calc este şi rus. *пешка*, cu sens exclusiv de „pion”, şi are rădăcină comună cu *пеший* „infanterist”. Doar germ. *Bauer* „ţăran” este termen autohton.

Nu putem încheia, fără să nu ne oprim la câteva fapte care interesează istoria limbii române. Astfel, notăm că la Albin *pionul* este de genul neutru, nu masculin ca astăzi: „O bună avansare a *pioanelor* spre câmpul inamic este de mare însemnătate la finele jocului” sau „... ambele părţi rămân cu *pionuri...*”. Aceste forme duble de plural întrebuinţate în publicaţiile şahiste vor coexista alături de *pioni* până spre jumătatea secolului trecut. În acest context, merită a fi menţionat şi verbul *a piona*, derivat de la *pion*, cu sensul „a captura mulţi pioni”, calchiat după fr. *pionner*, inserat doar în vechi dicţionare bilingve.

Umilul cuvânt fr. *pion* „pedestraş” este baza de la care s–a format şi substantivul *pionnier*, cu sensurile: 1. (înv.) „infanterist” 2. „militar care lucrează la terasamente”. 3. „militar din trupele de geniu”. 4. „defrişor, deşţelenitor de regiuni necultivate”. 5. (fig.) „pionier, deschizător de drumuri”. La rândul lui, rom. *pionier*, cu mai multe sensuri, din care reţinem numai pe cele notate cu 3. şi 5., provine din fr. *pionnier*. Bineînţeles, şi *pionier*, cu sensul „membru al organizaţiei de masă pentru elevii de 7–14 ani, din timpul regimului comunist” aparţine aceleaşi familii, dar noi l–am împrumutat din rus. *пионер*.

În perioada modernă a dezvoltării limbii noastre, cuvântul *pion* are şi întrebuinţări figurate interesante, cel mai adesea pornind de la valoarea sa de „piesă neînsemnată”, ca în exemplul următor: „... micile state de care vorbeşte ... au fost nişte *pioni* neputincioşi pe tabla de şah a diplomaţiei marilor puteri”. Tot în presă am întâlnit altă situaţie, când *pionul* este personificat şi i se atribuie rolul unui „instrument docil”: „o foloseşte pe fiica lui drept un *pion* pentru a se răzbuna”, sau „politicianul X este un biet *pion* în mâna şefului său de partid”.

Interesant este că şi în alte limbi această piesă capătă înţelesuri asemănătoare: fr. *pion*, în expr. *N'être qu'un pion sur l'echiquier* „A nu fi decât un pion pe tabla de şah, a juca un rol minor, a avea puţină libertate de acţiune”; rus. *пешка*, bg. *пионка*, şi engl. *pawn* pot avea, în anumite contexte, sensul figurat „marionetă, unealtă”.

XIII. Jocul la tabla de şah

Sub acest titlu, vom trata termenii care se referă la *jocul practic* (cf. fr. *jeu pratique*, rus. *практическая игра*), legate de desfăşurarea partidei de şah în toate fazele sale (*deschidere*, *joc de mijloc*, *final*), încercând să explicăm proveniența lor şi modul cum au evoluat în limba română.

Adversar, advers

Neologism intrat în română în a doua jumătate a secolului XIX, cuvântul *adversar* nu se întâlneşte în primele texte de şah. De aceea, în perioada veche vom găsi numai termenii existenți atunci. Astfel, la Rujițki *adversarul* este numit în mod frecvent *duşman*, vechi împrumut din turcă: „Petrile *duşmanului* să pot lua ori de către care piatră a dumitale..." sau „Pi partea aceea unde să află împăratul fă chip ca să aibi mulți soldați decât *duşmanul*". Este interesant să notăm aici şi adjectivul derivat *duşmănesc* „advers": „Prin poziția unui cavaler, să întâmplă că împăratul *duşmănesc* nu să poate mişca...".

Uneori, la Rujițki *duşman* este înlocuit cu *protivnic*, variantă învechită a lui *potrivnic*, împrumut din slava veche: „Cel ce va fi în acea poziție de a priimi un şah necontenit ... acela are dreptate a cere de la *protivnic* ca să contenească cu şahu ...". Derivat de la acesta este termenul *împotrivnic*, pe care îl găsim numai la Poenaru. Nesiguranța continuă şi vom înregistra (v. Codrescu) alt cuvânt rar cu sensul „adversar", anume adjectivul substantivat *contrar* (calc după germ. *Gegner*), care se mai întâlneşte în ziarul transilvănean „Românul", la începutul secolului trecut.

De abia la Albin apare termenul *adversar* (var. *adversariu*), împrumut din fr. *adversaire*: „Când un jucător ia cu piesa sa piesă a *adversarului* său ... nu este în drept a o lua, *adversariul* însă îl poate forța a–i lua acea piesă ...". Cuvântul–titlu nu era încă bine cunoscut în momentul scrierii cărții lui Albin, ceea ce explică faptul că autorul încearcă să–i găsească unele sinonime, care au dispărut repede: *inamic*, *parte*, *poziţiune*. O viață mai îndelungată a avut *partener* (după fr. *partenaire*), utilizat încă din ultimul deceniu al secolului al XIX–lea, fiind şi acum concurent al termenului *adversar*.

Amenințare

Este un termen care a luat naștere, se pare, în șahul artistic și apoi a intrat în teoria jocului la tablă. În vocabularul șahist are alt sens decât în limbajul curent și provine prin calchiere din fr. *menace.* În partidă, noțiunea are un caracter de generalitate și scopul nu vizează matul, ca în probleme. Este un procedeu tactic de preparare a unui atac ce urmează a se declanșa și, pe plan psihologic, poate deveni o armă puternică, dacă adversarul o presimte.

În legătură cu acest amănunt, în literatura șahistă este cunoscută următoarea anecdotă al cărei erou a fost celebrul Nimzovici, un om ușor iritabil și care nu suporta fumul de țigară. În timpul turneului de la la New York din anul 1927 el juca partida sa cu marele maestru iugoslav M. Vidmar, un fumător înrăit, și totul decurgea normal, până când acesta, furat de joc, a scos din tabacheră o țigară, fără intenția de a fuma. Nimzovici a protestat imediat la directorul turneului, marele maestru maghiar Geza Maroczy, care încearcă să–l liniștească, spunându–i că Vidmar nu și–a aprins încă țigara buclucașă. Răspunsul lui Nimzovici a devenit un veritabil aforism: „Dumneavoastră sunteți jucător de șah și trebuie să știți că *o amenințare este mai puternică decât executarea ei*".

Apărare

În teoria deschiderilor, termenul **apărare** denumește un complex de mutări cu care se respinge atacul adversarului, încă de la începutul jocului. Nu trebuie înțeles ca o mutare de apărare imediată în fața unei amenințări clare.

Există apărări *active* și apărări *pasive.* Cum am văzut într–un paragraf anterior, se pratică diverse tipuri de *apărări*: Apărarea Alehin, Apărarea Siciliană, Apărarea Caro–Kan, Apărarea Indiana Veche etc. Termenul este probabil luat după fr. *defense.* Curios este că în „Jurnalul pentru toți", citat mai sus, nu i se dă corespondentul românesc, fiind preferat barbarismul *defensă.*

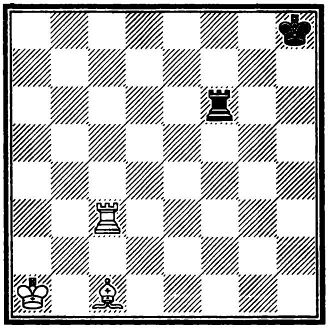
Există jucători care previn atacurile, practicând un fel de „pre–defensivă", parând astfel din vreme posibilitățile de atac ale adversarului. Virtuoși ai acestui tip de tactică au fost Staunton, Steinitz, Marco și, mai aproape de zilele noastre, Flohr și Petrosian.

Baterie

Împrumutat din tehnica militară, este termen internaţional comun pentru partidă şi, într–o măsură mai mare, pentru probleme sau finaluri artistice, însemnând o formaţie din două piese A şi B (de aceeaşi culoare), cu următoarele caracteristici: piesa A este o figură cu acţiune lungă (damă, turn, nebun), iar piesa B (turn, nebun, cal, pion), care o maschează, are valori diferite, rolul ei fiind să degajeze linia piesei A. La noi a pătruns prin fr. *batterie.*

R. Bianchetti

L'Italia Scacchistica, 1925



Albul câştigă

Diagrama ilustrează forţa bateriei într-o poziţie care pare egală. Soluţia se împarte după **1.♝b2!** în două variante simetrice:

a) **1...♜h6** (1...♖g6 2.♖c8+ ♔h7 3.♖h8#) **2.♜g3+ ♚h7 3.♜g7+ ♚h8 4.♚b1!** şi câştigă turnul cu şah dat prin descoperire pe coloana unde acesta s-ar instala. Nu 4.♔a2? ♖a6+ 5.♔b1 ♖a1+ 6.♔c2 ♖c1+ 7.♔b3/♔d2 ♖c3/♖c2+ cu remiză, căci dacă turnul este capturat, albul intră în poziţie de pat;

b) **1...♜f8** (1...♖f7 2.♖h3+ ♔g8 3.♖h8#) **2.♜c7+ ♚g8 3.♜g7+ ♚h8 4.♚a2!** şi câştigă. Desigur nu 4.♔b1?, căci ar urma apărarea 4...♖f1+ cu remiză perfect simetrică cu cea din varianta a).

Blocadă

Provenit din fr. *bloquade*, desemnează poziţia în care un pion ocupă un loc important, de ex. în centru, ameninţând să înainteze şi să intercepteze linia de acţiune a unor piese adverse şi care, pentru a fi

oprit, este blocat prin instalarea unei figuri, numite *blocheur* (< fr. *bloqueur*), deşi această manevră contrazice principiul economiei forţelor. Promotorul acestei noţiuni este Nimzovici, care consideră că, în situaţia dată, este necesară o asemenea măsură „profilactică".

Calitate

Termen des folosit, are o semnificaţie specială în limbajul şahiştilor, exprimând valoarea pe care o au piesele de şah, aici fiind implicate turnul, pe de o parte, şi nebunul sau calul, pe de altă parte. Câştigarea *calităţii* înseamnă în mod curent a câştiga un turn contra unei piese uşoare, iar pierderea ei, invers, înseamnă a pierde un turn în aceleaşi condiţii.

Ca termen şahist, are dublă etimologie: fr. *qualité*, germ. *Qualität*. Albin este primul care îl întrebuinţează: „Când se prezintă ocaziunea spre a putea lua turnul inamic contra unui curier sau cavaler este a profita în *qualitate*, fiindcă turnul este o figură mai forte...".

Captură

Înseamnă mutarea prin care o piesă adversă este luată şi apoi înlocuită de piesa celui care a atacat. Termenul şahist *captură* nu a existat în secolul al XIX–lea, fiind folosite cuvintele neaoşe *bătaie* sau *luare*, pe care le găsim la Rujiţki pentru prima dată: „Pentru *luarea* sau *bătaea* petrilor". Cuvântul comun *captură* nu intrase în limba română până spre deceniul al optulea, din care cauză nici la Albin nu figurează. În afară de verbele *a bate* şi *a lua*, vom găsi în manualul său termeni bizari, care au dispărut fără urmă: *concuista* (luat de autor din sp. *conquista*) cu sensul „captură" şi verbul derivat *conquistare* „a captura". Termenul din titlu (< fr. *capture*) se întâlneşte mult mai târziu, odată cu adaptarea textelor normative redactate în limba franceză de către F.I.D.E.

Legată de cuvântul–titlu este locuţiunea *în priză* (după fr. *en prise*), care denumeşte situaţia când unul din jucători lasă, voit sau din greşeală, o piesă fără apărare şi sub ameninţarea de a fi capturată de adversar. În manualul lui Albin termenul nu era încă „românizat": „Alb lasă curierul şi cavalerul *en prise* ...".

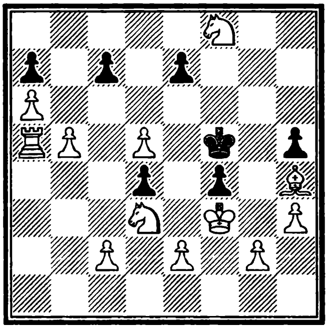
Captura **en pasant**, termen internaţional din franceză (unde are

şi varianta învechită *en passage*), este un caz particular, care poate avea loc numai atunci când pionii avansează din poziţia iniţială două câmpuri. Dacă pionul avansat astfel se plasează lângă un pion advers, atunci adversarul are dreptul să–l captureze imediat, ca şi cum pionul ar fi avansat doar un singur câmp. Nu se ştie cine este autorul acestei inovaţii, dar se pare că a fost consacrată de spaniolul Ruy Lopez şi are ca raţiune reducerea sensibilă a poziţiilor blocate de pioni.

Ilustrăm această regulă printr–o interesantă problemă a marelui nostru clasic W. Pauly.

W. Pauly

Deutches Wochenschach, 1909



3#

Soluţia ei începe cu o mutare de aşteptare: **1.c4!**, care este urmată de nu mai puţin 6 capturi *en passant*: 1...dxc3 e.p. 2.g4+ fxg3 e.p. 3.e4#; 1...c5 2.bxc6 e.p. e5 3.dxe6 e.p.#; 1...e5 2.dxe6 e.p. c5 3.bxc6 e.p.#

Captura *en passant* este înregistrată prima dată la Albin: „O astfel de *bătae* se numeşte *en passant*". Unii autori au încercat românizarea termenului în felul următor: „Singur pionul are facultatea de a bate *în trecere*". Dar nu s–a menţinut această traducere, după cum nu a rezistat nici soluţia adoptată de M.A., care redă termenul într–o formă neobişnuită: *trecere luândă.*

Câmp slab / tare

Se numeşte **câmp slab** (cf. fr. *case faible*) acel câmp pe care adversarul nu poate fi împiedicat, fără dezavantaj, să–l ocupe cu o

piesă dominantă. În acest mod sunt considerate adesea câmpurile învecinate cu regele. În mod tradițional poartă această denumire câmpurile **f2** (pentru alb) și **f7** (pentru negru) încă din poziția inițială, pentru că ele nu sunt apărate decât de rege. Prin opoziție, **câmp tare** (cf. fr. *case forte*) este cel situat în poziția adversă sau în proximitatea ei, beneficiind de o apărare solidă, și pe care poate fi instalată rapid o piesă cu misiuni de atac eficace.

Ceas de control

Pentru a ne da seama cum s–a ajuns la această modalitate de a limita durata partidelor oficiale, trebuie să ne amintim că pe la jumătatea secolului al XIX–lea uneori se juca o mutare după ce treceau 90 de minute, alteori chiar mai mult... Astfel, se întâmpla ca jocul să înceapă la ora 11,30 a.m. și să se prelungească până la ora 19 sau 20 p.m., ceea ce însemna că se efectuau cam 7 mutări într–o oră. Partidele jucate de Morphy, de exemplu, durau adesea 10–12 ore.

În epoca modernă, măsurarea timpului de gândire consumat de jucători în turnee, meciuri etc. a devenit o necesitate imperioasă. După ce s–au folosit clepsidre, s–a trecut la ceasuri plasate lângă fiecare jucător, pentru ca în etapa următoare să fie introdus, începând cu anul 1894, ceasul cu dublu cadran și cu buton pentru fiecare jucător care să permită înregistrarea separată a timpului de gândire. Unele ceasuri sunt dotate cu sonerie, altele cu stegulețe, menite să semnaleze eventualele depășiri ale timpului de joc prevăzut (v. și **Criză de timp**).

Centru

Prin *centru* se înțelege spațiul cuprins între cele 16 câmpuri situate în mijlocul tablei de șah, care formează un pătrat cu colțurile pe c3, f3, f6, c6. Deși această suprafață reprezintă doar un sfert din totalul câmpurilor tablei, ea joacă un rol esențial în desfășurarea partidei. Conform teoriei moderne, se disting:

a) *centrul restrâns* (sau *semicentru*), înscris în micul pătrat d4, e4, d5, e5;

b) *centrul extins*, care se compune din restul celor 12 câmpuri înconjurătoare ale celui dintâi.

Trebuie reținut că importanța centrului nu este determinată de

numărul de câmpuri, ci de alţi factori: *ocuparea* centrului, *controlul* (*supravegherea*) lui, care pot asigura jucătorului *dominarea* centrului, element decisiv în obţinerea unei poziţii câştigătoare. Lupta pentru *centru*, întrevăzută ca fiind importantă chiar de către Philidor, poate fi dusă, în gândirea strategică a jucătorilor de la începutul secolului trecut, fără a–l ocupa cu pioni. Parafrazându–l pe Philidor, care a spus că „pionii sunt sufletul şahului", Alehin consideră *centrul* „ca sufletul partidei de şah" în perioada modernă.

Desigur, nu găsim consideraţii asupra acestui subiect dificil în vechile manuale. Cu titlu de curiozitate, vom reproduce doar câteva rânduri din manuscrisul lui Rujiţki, care ating într–o mică măsură problema ocupării centrului, în capitolul *Despre soldaţi*: „1. Mai de folos sânt soldaţii cei din mijloc care şed pi deasupra vizirului şi deasupra împăratului. 2. Pi aceştia doi, precum şi pi acel ci stă deasupra adiutantului de lângă împăratu, să nu le despărţeşti şi să cauţi a să pute agiuta unu cu altu. 3. Piste rândul al patrălea nu–i de folos ca să avansarisească aceşti soldaţi".

Chibiţ

Cuvântul **chibiţ** (< germ. *Kiebitz*, cu sensul primar de „nagâţ") a avut la început sensul restrâns de „spectator la jocul de cărţi", uneori fiind considerat mascotă aducătoare de noroc. Cu timpul, aria lui semantică s–a lărgit, însemnând „spectator la jocul de table, la jocul de şah etc., care îşi arogă dreptul de a interveni cu sfaturi". Asemenea membri ai galeriei de multe ori deranjează jucătorii antrenaţi în partide de şah amicale, împiedicând desfăşurarea lor normală. Din *chibiţ* s–a format şi verbul *a chibiţa*, larg răspândit.

Victimă probabil deseori a acestor spectatori agasanţi, Mihail Sadoveanu le–a închinat în anii '30 un spiritual *Decalog*, pe care l–a compus pe un petec de hârtie la o cafenea din Iaşi, după cum povesteşte mai târziu secretarul particular al maestrului, într–un interviu publicat în *Planeta ŞAH*, 1984. Iată cum sună acest mic cod de maniere destinat **chibiţului**: 1. *Chibiţul să tacă.* 2. *Zgomot să nu facă.* 3. *Liniştit să steie.* 4. *Sfaturi să nu deie.* 5. *Orice plan să lese.* 6. *Să nu mişte piese.* 7. *Să nu facă glume.* 8. *Să nu ne afume.* 9. *Să nu facă semn.* 10. *Să fie de lemn.*

Curios este faptul că germ. *Kiebitz* a intrat şi în alte limbi europene, cu acelaşi sens pe care îl are şi rom. *chibiţ*: engl. colocvial *Kibitzer* (prob. prin idiş), bg. *кибик;* sb. *kibik*, magh. *kibic*.

Cine pierde, câştigă!

Împrumutat din fr. *Qui perd gagne*, este o formă de şah ortodox în care jocul porneşte de la poziţia iniţială, piesele având acelaşi mers. Deosebirea esenţială faţă de şahul clasic constă în faptul că scopul partidei este modificat: când este posibil (chiar dacă propriul rege este lăsat în şah), *trebuie capturată o piesă adversă*; atunci când poziţia permite mai multe capturi sau când o piesă poate fi luată în moduri diferite, jucătorul este liber să aleagă continuarea dorită. Deci, scopul partidei este pierderea pe această cale a tuturor pieselor, inclusiv regele.

Există şi varianta când *regele nu poate fi capturat*, *iar câştigătorul este cel care rămâne cu regele singur* (regele se mai numeşte în acest caz şi *despuiat,* după fr. *dépouillé*) sau dacă rămâne cu mai puţine piese decât adversarul. Desigur acest tip de şah se opune tuturor tehnicilor şi strategiei şahiste, dar, în mod paradoxal, este practicat ca amuzament chiar de către cei care iubesc şahul „normal".

Combinaţie

Termenul are o semnificaţie aparte faţă de corespondentul său din limba comună. El este frecvent utilizat pentru a se sublinia caracterul animat, *combinativ* al jocului într–o partidă de şah. De obicei, *combinaţia* este o succesiune de mutări tactice care urmăresc un scop strategic şi se încheie cu o mutare de efect, de obicei greu de prevăzut, numită şi *poantă* (după fr. *pointe*), concretizată de multe ori printr–un sacrificiu spectaculos. Numărul de combinaţii pe tabla de şah este infinit. Potrivit mijloacelor tactice folosite, ele sunt de diverse tipuri: *simple*, care urmăresc atragerea pe un câmp nefavorabil a unei piese adverse, eliminarea unor piese apărătoare, blocarea unui câmp etc. sau *complexe*, cu caracter decisiv, cum ar fi obţinerea matului (sau remizei), câştig material în figuri sau pioni.

În genere, *combinaţia* modifică raportul normal al forţelor pe tabla de şah, valoarea figurilor încetează de mai fi o mărime imuabilă

şi este în stare să provoace emoţii estetice tocmai prin depăşirea impresiei comune pe care o avem în faţa jocului arid, poziţional şi fără fantezie. Pentru acest motiv, Alehin a avut deplină dreptate afirmând: „Pentru mine şahul nu este joc, ci este o artă”.

Contraatac

Prin **contraatac** (cf. fr. *contre–attaque*) se înţelege operaţiunea care răspunde unui atac advers şi care constă într–un atac câteodată asupra aceluiaşi punct, dar cel mai adesea în altă parte a tablei. Cu alte cuvinte, la un atac pe aripa regelui se ripostează cu un atac pe aripa damei (dacă centrul este închis). Poate reprezenta un mijloc tactic mai aducător de foloase decât o apărare cuminte şi pasivă.

Contragambit

Termenul **contragambit** (< germ. *Kontragambit*, fr. *contre–gambit*) face parte din teoria deschiderilor şi denumeşte un *gambit*, având ca idee principală un sacrificiu de pion în centrul tablei, ca răspuns la un alt *gambit.* Românul Adolf Albin a pus în practică o astfel de deschidere, ce îi poartă numele. Se joacă rar în marile turnee.

Cooperare

Este un termen relativ nou, la care s–a ajuns după ce s–a renunţat la alte denumiri. El se înscrie în rândul principiilor strategice de bază de care jucătorii trebuie să ţină seama în toate cele trei faze ale partidei. Aşa cum arată însuşi cuvântul, constă în interacţiunea figurilor şi pionilor, în folosirea tuturor resurselor acestora pentru realizarea planului de joc. Aceasta presupune ca piesele să fie manevrate astfel, încât să se poată ajuta între ele pe un anumit câmp, pe o anumită linie sau coloană, să se suţină reciproc în atac sau în apărare. Sunt folosiţi, mai rar, şi alţi termeni: *colaborare, coordonare, interacţiune.*

În vechile manuale, numai la Albin se vorbeşte mai pe larg despre acţiunea comună a pieselor: „Este foarte avantajos ca amândoi curierii să poată întreprinde un atac în *asociaţiune...*”; „Rochada, mai totdeauna servă a pune ambele turnuri în *comunicaţiune*; când ele sunt legate, adică când dominează o linie şi între ele nu se află vreo piesă,

forța lor este atuncea mai mare ...”. Tot la el găsim şi sinonimul *împreunare*, într–un context mai puțin relevant. La Rujițki nu am găsit decât o singură afirmație care face aluzie, într–un mod simplist, la *cooperare*, atunci când atrage atenția că pionii pot deveni puternici, deşi sunt piesele cele mai neînsemnate: „Numai prin agiutorul între dânşii şi prin legătură bună pot face folositoare ispravă”.

Criză de timp

Noțiune relativ nouă în şahul contemporan, **criza de timp** este legată de măsurarea timpului de joc pe care îl consumă ambii jucători. A fost nevoie stringentă de introducerea unor prevederi speciale în regulamentul de desfăşurare a concursurilor oficiale după apariția ceasului de control. La noi acest termen a apărut întâi în zonele vestice ale țării (Banat şi Transilvania), fiind redat prin *lipsă de timp* (calc după germ. *Zeitnot*). În forma din titlu este folosit în primele decenii ale secolului trecut, probabil după fr. *crise de temps*. Şi termenul înrudit, *depăşirea timpului* (de gândire), are tot un model francez: *dépassement de temps*. Acesta marchează rezultatul de obicei trist al unei partide, când unul din adversari pierde după căderea stegulețului cu care este dotat fiecare cadran al ceasului de control, indiferent de faptul că s–ar fi putut salva, sau chiar dacă avea poziție superioară.

Cursă

Calc după fr. *piège*, **cursa** este o manevră tactică prin care adversarul este atras într–o continuare aparent bună, dar în realitate defavorabilă. Sunt bine cunoscute în teoria deschiderilor numeroase *curse* în care cad adesea jucătorii fără experiență, ca să nu mai vorbim de începători. Deseori, în concursurile importante, *cursa* este o armă puternică a jucătorului aflat în poziție pierdută, dacă adversarul este în criză de timp şi, evident, nu poate analiza rapid consecințele ei. Un rol deosebit au *cursele* în compozițiile de şah, dar ele urmăresc alte scopuri decât în jocul practic.

Derocare

Termenul semnifică forțarea adversarului de a executa o mutare cu regele sau cu unul din turnuri, fapt care duce la interdicția de a face

rocada. Este infinitivul lung al lui *deroca*, formaţie românească din *a roca* (< fr. *roquer*), probabil şi sub influenţa termenului echivalent fr. *déroquage*. *Derocarea* constituie un dezavantaj major pentru jucătorul în cauză, pentru că rămânerea regelui pe locul iniţial poate fi urmată de un atac periculos din partea adversarului, cu alte cuvinte desfiinţează tocmai raţiunea pentru care există dreptul ambelor părţi de a face rocada.

Deschidere

Calc după fr. *ouverture*, **deschiderea** denumeşte prima fază a partidei de şah şi constă în mobilizarea forţelor şi pregătirea lor pe cele mai potrivite câmpuri, pentru a intra apoi în faza jocului de mijloc. În izvoarele şahiste vechi nu găsim un termen corespunzător celui din titlu.

La Rujiţki, de pildă, nu apare nicio delimitare netă a celor trei faze de care am vorbit în altă parte. Se întrevăd acestea doar în capitolul *Pentru plan* şi *execuţia lui,* care cuprinde mai multe sfaturi, adresate către cititor în stilul său colocvial atât de atrăgător. Iată câteva dintre cele referitoare la începutul partidei, care pot fi considerate elemente de *deschidere*: „1. Până când nu vor fi aşăzate toate pietrile într–o slobodă şi bună poziţie, până atunci nici trebuie să gândească cineva la un plan. 2. Mai întâi caută a urma (n. a. = a muta) cu soldaţii cei din mijloc precum s–au arătat mai sus. 3. Pi partea aceea unde se aflä împăratul fă chip ca să aibi mai mulţi soldaţi decât duşmanul. 4. Aşază pi adiutanţi şi pe cavaleri în dosul soldaţilor... Pi vizirul pune la un loc sigur şi nu–l expozarisi (n.a. = expune) cătră o figură duşmănească... 5. După ce ai pus pietrile într–o aşa bună poziţie, apoi este vremea pentru atac". Numai la M.A. găsim un termen adecvat, anume *început*, tradus din fr. *début*, însă care nu se va menţine. Spre sfârşitul secolului al XIX–lea, în „Adevărul ilustrat", faza de joc pe care o discutăm va avea numele *uvertură* (< fr. *ouverture*), dar nici acesta nu va putea să reziste alături de termenul muzical omonim, de mult consacrat în limba română.

Despre *deschideri* trebuie să spunem că în teoria şahistă poartă numele jucătorului care le–a analizat şi le–a pus în practică (*Gambitul Evans*, *Apărarea Alehin* ş.a.) sau al ţării de origine a acestuia

(*Apărarea franceză, Partida spaniolă, Partida italiană, Apărarea rusă, Apărarea siciliană* ş.a.).

Ecouri ale acestor denumiri găsim şi în literatură: astfel ne putem explica titlul metaforic al romanului *Apărarea Lujin* al lui Vladimir Nabokov sau al piesei de teatru *Siciliana*, de Aurel Baranga, în care unul dintre eroi este un jucător de şah.

Dezvoltare

Termen des utilizat în comentariile asupra partidei de şah, **dezvoltarea** (< fr. *développement*) defineşte un principiu strategic fundamental de a cărui corectă aplicare depinde soliditatea cu care este tratată *deschiderea*. Pe scurt, înseamnă plasarea pieselor de pe câmpurile iniţiale pe acele câmpuri unde vor avea eficacitate maximă şi condiţii favorabile pentru a intra în faza *jocului de mijloc*. Apare la Albin sub forma *developare*, dar nu a putut concura cu omonimul său, important termen tehnic. Are ca sinonim termenul *mobilizare*, des întrebuinţat în sintagma *mobilizarea forţelor*.

Diagramă

Prin **diagramă** (< fr. *diagramme*) se înţelege reprezentarea grafică a unei poziţii (de obicei importante) dintr–o partidă sau poziţia iniţială a unei probleme de şah sau studiu. La M.A. are denumirea neobişnuită de *planşă*, iar mai târziu, s–a folosit rar termenul echivoc de *figură*.

Trebuie reţinut că Albul este situat în partea de jos a diagramei, iar Negrul în partea de sus. S–au publicat în vechile tipărituri şahiste partide în care fiecare mutare era ilustrată pe câte o diagramă, jocul derulându–se ca un veritabil film, fără ca cititorul să folosească tabla de şah. Acest tip de *cinematograf de şah* (cf. fr. *cinéma des échecs*) a fost pentru prima oară pus în practică la Londra în 1819.

Dublu

Adjectivul **dublu** este un determinant al câtorva termeni uzuali, dar nu a avut tot timpul această înfăţişare. La Rujiţki nu vom întâlni forma actuală a adjectivului. El îl utilizează atunci când este vorba de *şah dublu* în două feluri: a) creaţie hibridă după germ. *Doppel – Schach*: „Ferăşte–te ca prin mişcare[a] unei pietre duşmăneşti să nu

primeşti un *dubel şah*"; b) încercare de adaptare a pronunţării fr. *double*: „Caută tot chipul spre a da duşmanului un *dubl şah*, însă fără rizico". Cuvântul *rizico* este o variantă veche a lui *risc*, împrumut din it. *risico* sau germ. *Risiko*, care a rămas în forma învechită şi incultă *rizic*.

Forma actuală apare la Albin, când vorbeşte despre *pioane duble*. Totuşi, puţin mai târziu, când *dublu* era încă un neologism puţin cunoscut, vom găsi termenul *îndoit* la M.A. în definiţia pionului dublu: „... *pion îndoit* este acela care prin oarecare luare vine a se aşeza pe coloana unui alt pion". La acelaşi autor, *dublarea* turnurilor (aşezarea lor pe aceeaşi coloană) se va numi în mod asemănăor: „... jucătorul trebuie să caute mijlocul de *a îndoi* turele sale".

Elo

Este numele unui jucător american, profesor de fizică, cel care a inventat un sistem de clasificare a jucătorilor, calculat pe baza rezultatelor obţinute în concursurile oficiale validate de F.I.D.E. Acest sistem a devenit nume comun, fiind cel care exprimă sintetic forţa unui jucător, astfel încât se poate spune: „jucătorul X are un *Elo Y*". În afară de aceasta, suma de punctaje ELO ale participanţilor la un concurs, împărţită la numărul lor, aşa-zisa *medie ELO*, reprezintă şi categoria corespunzătoare a concursului.

În studiul său, americanul Arpad Elo a făcut şi o comparaţie a forţei şahiste cu vârsta jucătorilor, pe baza unui eşantion de 51 de maeştri a căror carieră a durat cel puţin 20 de ani. Constatările sale au fost următoarele: progresele rapide se înregistrează începând de la de 15 ani până la 30 de ani, perioada manifestării lor maxime fiind între 30 şi 45 de ani. Excepţiile au fost numeroase în ambele sensuri: unii maeştri au avut o longevitate deosebită, cum a fost Steinitz, care şi-a păstrat titlul de campion mondial până la vârsta de 58 de ani, pe de altă parte alţii au manifestat o precocitate remarcabilă, precum Fischer, Kasparov, Tal.

Ex-aequo

Provenit din lat. *exaequo* „a egala", termenul a intrat în terminologia internaţională pentru a desemna faptul că doi sau mai

mulţi jucători dintr–un concurs au totalizat acelaşi număr de puncte. De exemplu, în campionatul Franţei din 1963, patru jucători au avut acelaşi punctaj, fiind declaraţi ocupanţi ai primului loc ex–aequo. Astăzi, într–o situaţie similară, organizatorii instituie un meci de baraj pentru a se desemna câştigătorul titlului de campion.

Termenul este frecvent uzitat şi în compoziţia şahistă, în cazul când arbitrul clasează pe acelaşi loc unele lucrări participante la concurs.

Fianchetto

Cuvântul–titlu este luat aidoma din it. *fianchetto* (< *fiancata* „lateral" < *fianco* „flanc") şi denumeşte acea deschidere în care se dezvoltă piesele pe partea nebunilor, pe al doilea câmp al coloanei calului. Termenul îi aparţine cunoscutului teoretician italian din sec. XVIII Domenico Ponziani. S–au folosit în perioada interbelică termenii românizaţi *fianchetare* sau *fianchetat* (din vb. **fiancheta*), pentru a desemna plasarea unui nebun pe flancul damei sau regelui.

---

* – cuvânt neatestat.

Final

Termenul **final** (< fr. *finale*) are dublă semnificaţie. Prima dintre ele se referă la una din fazele partidei, a doua desemnează o compoziţie şahistă care nu rezultă din jocul practic, numită şi **final artistic** sau **studiu**. În cele ce urmează, ne vom ocupa numai de faza care urmează jocului de mijloc. Primul nume care i s–a dat, cel de *finit* „sfârşit", participiul lui *fini* (franţuzism învechit, împrumutat din fr. *finir*), este calchiat după germ. *Endspiel* sau fr. *fin de partie.* Apare la Albin: „... la *finitul jocului* turnul este mai forte decât cavalerul sau curierul". La acelaşi autor are şi forma *fine* (< fr. *fin*): „la *finele* jocului o bună avansare a pioanelor spre câmpul inamic este de mare însemnătate". A fost folosit şi termenul *sfârşit de partidă* (după fr. *fin de partie*), în perioada antebelică. Termenul din titlu s–a impus definitiv în literatura de specialitate în a doua jumătate a sec. XX.

Există câteva tipuri generale de finaluri: a) *finaluri de mat* sau *de remiză.* în care nu există pioni pe tablă, ci doar figuri, care cer cunoştinţe teoretice pentru a se obţine rezultatul dorit; b) *finaluri*

teoretice, pentru care există analize de câştig sau de remiză; c) *finaluri practice*, care trebuie jucate independent, întrucât nu se bucură de verdictul unor analize deja făcute. La multe dintre acestea, teoria a găsit răspunsuri adecvate, deoarece finalul de partidă este domeniul cel mai bine elaborat, graţie numărului redus de piese participante la joc. Cu deosebire şahul electronic are aici contribuţii importante, astăzi existând tipuri de finaluri în care nu pot fi puse la îndoială verdictele date de calculatoare, uneori contrare vechilor analize din tratatele de specialitate.

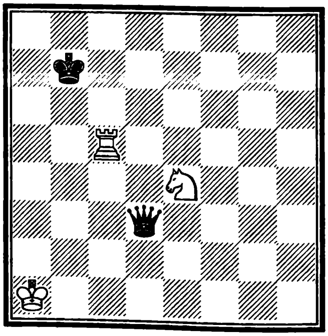
Despre *finalurile artistice* vom vorbi sub articolul **studiu**.

Furculiţă

Denumire metaforică folosită în limbajul internaţional al şahului, **furculiţa** este un atac simultan pe care îl execută o piesă asupra a două piese adverse: fr. *fourchette* (de unde l-am luat şi noi), engl. *fork*, rus. *вилка* etc. Cel mai frecvent, un atac de acest tip este executat de un cal.

Em. Dobrescu

Pr. III, *Vecernîi Leningrad*, 1965



Remiză

Diagrama prezintă o poziţie rarisimă, în care remiza este asigurată de sacrificiul repetat al turnului, având ca fundament furculiţa salvatoare a calului:

1.♖c4! ♔b6 (1...♕xc4 2.♘d6+) **2.♖b4+ ♔a5 3.♖a4+! ♔b5!** (3...♔xa4 4.♘c5+) **4.♔b2!!** (ameninţă 5.♘c3+) **4...♕e2+ 5.♔b3! ♕d1+ 6.♔b2 ♕e2+** (6...♕xa4 7.♘c3+) **7.♔b3** remiză.

Gafă

Cuvântul–titlu are alt sens decât cel curent, fiind întrebuinţat în terminologia şahistă pentru a desemna o mutare profund greşită, care nu se datoreşte slăbiciunii sau ignoranţei celui care a făcut–o, ci unui moment de grabă sau oboseală. Nu trebuie deci pus semn de egalitate între *gafă* şi *greşeală*. Provine, ca şi cuvântul comun, din fr. *gaffe*. Din el s–a format derivatul *a gafa*, cu aceeaşi semnificaţie. În vechile texte de şah termenul nu exista. La Albin o mutare greşită era denumită „trăsură falşă” (< germ. *falsch Zug*).

În literatura şahistă, una dintre gafele celebre este considerată aceea care s–a produs în ultima partidă a meciului pentru campionatul mondial (1892) dintre Steinitz şi Cigorin, când acesta din urmă, având mutare de câştig şi posibilitatea de a termina întrecerea la egalitate de puncte (9 la 9), a ales o mutare extrem de slabă şi a pierdut. Asemenea *gafe* inexplicabile au fost „diagnosticate” de dr. Tarrasch, celebrul jucător menţionat de noi mai sus, prin formula medicală latinească *amaurosis scacchistica*, traductibilă prin „orbire şahistă”, care a rămas vie în limbajul comentatorilor de şah.

Gambit

Termen arhicunoscut din teoria deschiderilor, **gambitul** denumeşte un sacrificiu voluntar de pion, din primele mutări ale partidei, având drept scop câştigarea de timp pentru organizarea unui atac rapid şi puternic prin asigurarea unor premise esenţiale: câştig de spaţiu, deschideri de linii, superioritate în centru etc. Este un termen internaţional de origine italiană. La noi provine din fr. *gambit*, la rândul lui împrumutat din it. *gambetto* „idem”, cu sensul primar de „piedică pusă cuiva”. Prima dată termenul apare la M.A., fiind explicat astfel: „...de la italianul *gambetto*, care însemnează „lovitură în genunche”.

Deşi încalcă principiul fundamental al egalităţii de material, *gambitul* este o deschidere cu mari perspective, potrivit datelor statistice. El poate fi *acceptat* sau *refuzat*. Este instructivă caracterizarea făcută acestei deschideri de către ex–campionul mondial Max Euwe: „Atunci când este jucat corect, atât Albul cât şi Negrul nu ştiu cu certitudine ce se va întâmpla; nu se poate demonstra prin

analize că duce la câştig sau măcar la recuperarea materialului sacrificat, după cum nici faptul că sacrificiul făcut duce la pierdere".

J'adoube

Este o expresie de origine franceză utilizată în vocabularul internaţional al şahiştilor, care indică faptul că un jucător atinge o piesă, fără intenţia să o joace sau să o captureze. Cu multă vreme în urmă era o abatere permisă de la regula *„Pièce touchée, piece jouée"* („Piesă atinsă, piesă jucată"). În prezent, nefiind înscrisă în Codul F.I.D.E., se practică numai între amatori, cu obligaţia ca să se pronunţe „j'adoube", înainte de a se atinge piesa respectivă.

La origine, fr. *adouber* avea, în limbajul cavalerilor medievali, sensul de a „învesti un tânăr nobil cu rangul de cavaler, lovindu-l pe umăr cu latul sabiei". La noi, în textele şahiste vechi, s-a încercat adaptarea termenului în două moduri. Mai întâi, s-a propus *aşez*, în „Jurnalul pentru toţi": „Jucătorul care a atins vreo figură a adversarului său fără a zice *aşez* (*j'adoube*) poate fi obligat de a o lua". Mai târziu, la M.A., este redat prin *ating*: „Când s-a atins o piesă, este obligat ... a zice *ating,* nelăsând-o din mână". Nu s-au păstrat în terminologia contemporană.

Joc de mijloc

Acest termen denumeşte faza centrală a partidei, care începe atunci când sunt atinse obiectivele deschiderii. Dacă teoria a explorat în amănunt faza de debut, alcătuind un vast repertoriu de deschideri şi stabilind un număr de legi, în schimb pentru faza *jocului de mijloc*, teoria nu a elaborat decât unele principii generale, şi aceasta de abia de la începutul secolului trecut. În mare parte, desfăşurarea acestei faze a partidei este dependentă de inventivitatea şi de forţa de joc individuală.

De obicei, între cele două faze linia de demarcaţie o constituie efectuarea rocadei. Iată şi câteva dintre elementele ce trebuie urmărite de jucători pentru a intra într-un mod avantajos în *jocul de mijloc*: a) să creeze adversarului puncte slabe (pion izolaţi, pioni dubli-statici, o minoritate de pioni pe unul din flancuri, un câmp slab, fără putinţa de a fi apărat de pioni); b) să obţină un centru dominant, să-şi asigure stăpânirea unei coloane sau a unei diagonale etc. Un obiectiv tot atât

de important este pregătirea bine făcută şi din timp a unui final de partidă cu perspective favorabile, în urma evenimentelor ce se vor petrece în cursul complicaţiilor din această fază a partidei.

Termenul este împrumutat din germ. *Mittelspiel* şi a fost introdus de Albin, în cartea sa, în forma *mijlocul jocului*: „Pe la începutul sau pe la *mijlocul jocului* regele nu se întrebuinţează ca o figură ofensivă...". În terminologia internaţională are forme apropiate: fr. *milieu de partie* (sau *milieu de jeu*), engl. *middle game*, it. *centro di partita*, rus. *миттельшпиль* etc.

Jucător

Cuvântul–titlu, vechi derivat al lui *juca*, evident nu are nevoie de explicaţie, dar l–am inclus în lista noastră de termeni, pentru că în vechiul manuscris al lui Rujiţki figurează în forme regionale de real interes pentru istoria limbii noastre. Înainte de capitolele ce privesc regulile jocului, el face unele precizări folositoare jucătorilor: „Meşteşugul unui bun *giucăuş* urmează în trii *ponturi*: 1) a cunoaşte bine preţul fieşcăreia figuri. 2) a cunoaşte şi osăbirile de la unile către celelalte. 3) să ştie a face un bun plan la vreme cuviincioasă ...".

Sunt necesare câteva observaţii. Forma *giucăuş* pentru „jucător" este un regionalism moldovenesc cu sensul de „dansator" (DA); cuvântul *ponturi* este o formă învechită şi regională pentru *punct*; în sintagma *la vreme cuviincioasă*, astăzi de neînţeles, adjectivul are sensul (înv.) „potrivit, convenabil, cuvenit". În altă parte, spre sfârşitul expunerii sale, autorul foloseşte termenul–titlu tot cu fonetism moldovenesc: „... *giucătorul* să–şi caute chip spre a pute agiuta pe un turn cu celălalt...".

Printre milioanelele de iubitori ai şahului sunt jucători de toate nivelurile: slabi, buni şi foarte buni. Vechii indieni le–au închinat tuturor jucătorilor de şah rânduri pline de înţelepciune, devenite adevărate maxime:

Sunt jucători care joacă rău, dar care nu ştiu că joacă rău:
sunt ignoranţi. Evitaţi–i!
Sunt jucători care joacă rău, dar care ştiu că joacă rău:
sunt conştienţi. Ajutaţi–i!
Sunt jucători care joacă bine şi care nu ştiu că joacă bine:

sunt modeşti. Stimaţi–i!
Sunt jucători care joacă bine şi care ştiu că joacă bine:
sunt înţelepţi. Imitaţi–i!

Mai aproape de zilele noastre, doi foşti mari jucători de şah şi teoreticieni, au spus alte lucruri frumoase despre jucători. Iată cum văd ei jucătorul ideal: *Un mare jucător de şah este un artist, un savant, un inginer, un general, un cuceritor* (La Bourdonnais). *Numai un jucător puternic îşi dă seama cât de slab joacă* (Tartakover).

Lanţ de pioni

Este o denumire dată acelei formaţii de pioni în diagonală în care fiecare dn aceştia este apărat de cel precedent, baza reprezentând–o pionul cel mai apropiat de linia iniţială. Cele două şiruri de pioni aşezaţi astfel, albi şi negri, se blochează reciproc. Termenul provine din fr. *chaîne des pions*.

Această dispunere a pionilor capătă mare importanţă dacă se află în centrul tablei, deoarece face dificilă trecerea figurilor adverse şi obligă partenerul să aleagă lupta pe flancuri. O analiză teoretică amplă asupra *lanţului de pioni*, actuală şi astăzi, a întreprins Nimzovici, în cartea sa „Mein System”.

Legare

Calc după fr. *clouage* sau germ. *Entfesselung*, **legarea** este una dintre manevrele importante utilizate în partida de şah. O piesă este *legată* de către o piesă adversă atunci când nu poate părăsi linia ei de acţiune, fără să expună piesa pe care o protejează. Dacă aceasta din urmă este regele, atunci piesa legată este în imposibilitate legală de a–şi părăsi linia. O *legare* de durată poate avea efecte pozitive pentru partea care a forţat această manevră. În probleme şi studii, constituie un element artistic foarte des folosit.

Majoritate de pioni

Atunci când unul din adversari are cel puţin un pion mai mult pe o parte a tablei (pe aripa damei, pe aripa regelui sau în centru) se spune că dispune de o *majoritate de pioni* (< fr. *majorité de pions*). Trebuie precizat că această dispoziţie a pionilor este eficace numai dacă nu

cuprinde un pion dublat. În mod normal constituie un avantaj în alcătuirea unui plan de joc şi conţine elemente dătătoare de speranţe în vederea unei viitoare transformări. De aceste lucuri şi–a dat seama şi Rujiţki, când îşi sfătuieşte cititorul: „Pi partea aceea unde se află împăratul fă chip ca să aibi *mai mulţi soldaţi* decât duşmanul".

Manevră

Termen des uzitat în comentariile şahiste fie despre partide, fie despre finaluri artistice, **manevra** (< fr. *manoeuvre*) este o succesiune de mutări ale unei singure piese sau ale mai multora, având ca scop un anume rezultat antecalculat, în atac sau în apărare.

Mat

Provenit din ar. *mat* „mort", termenul **mat** se păstrează în toate limbile europene. Apare des în expr. *şah* (*şi*) *mat*, care are originea îndepărtată în locuţiunea arabă *şah mat* „şahul este mort". În terminologia şahistă românească *mat* are etimologie multiplă: fr. *mat,* germ. *Matt* şi prob. tc. *mat*. Scopul final al partidei de şah este *matul*, care exprimă situaţia când regele primeşte un şah de care nu se mai poate apăra, moment în care partida se încheie.

Iată cât de plastic arată Rujiţki acest sfârşit al suveranului: „*Şah mat*! Să zice atunci când împăratul duşmănesc, după ce i s–au dat şah nu mai are chip a să mişca nici într–o parte, şi atunce s–au şi isprăvit giocul". În dicţionarul bilingv al lui Poenaru, sub fr. *mat* este dată explicaţia următoare: „... *mat* se zice în jocul şatrangi, de mişcarea care face să câştige partia, aducând pe riga să nu poate eşi din locul său fără să se prinză din nou". În manualul lui Albin, termenul este preluat grafic din germ. *Matt*: „Ideea de a da *matt* este centrul tutulor combinaţiunelor a acestui joc". În ENC. ROM., definiţia matului cuprinde şi explicaţia sa etimologică: (Despre regele ameninţat) „Când nu mai are unde se refugia se zice că e *mat* (mort) şi adversarul a câştigat partida".

În literatura şahistă sunt cunoscute diferite scheme de mat cu nume specifice, în afara celor purtând nume celebre (de ex.: matul lui Lucena, matul lui Legal). Printre jucătorii amatori este cunoscut îndeosebi termenul german *Schustermatt* „matul cizmarului", care se

poate produce numai în deschideri jucate primitiv.

În partide pot apărea, e drept rar, maturi prezente în orice manual. Unul dintre acestea este *matul cu epoleţi* (< fr. *mat des épaulettes*), în care regele se află pe prima sau, respectiv, ultima linie, sau pe una din coloanele laterale, şi este blocat în stânga şi în dreapta de două piese proprii. Cel mai cunoscut este *matul sufocat* (< fr. *mat étouffé*), care este dat de cal, regele advers fiind înconjurat de piese proprii. În trecut, la noi a fost numit de Albin *mat înăbuşit* sau *strâmtorat*, iar după aceea, în alt manual puţin răspândit, apare sub forma de *mat înfundat*. Astăzi, în cercurile jucătorilor cu o bună pregătire teoretică, circulă formula originară *mat étouffé*. Despre unele tablouri de mat specifice compoziţiilor şahiste vom vorbi în capitolul X, rezervat *Şahului artistic*.

În alte limbi, cu terminologie şahistă mai veche, din cuvântul–titlu s–au format de–a lungul timpului cuvinte noi: vb. fr. *mater* 1. „a face mat”. 2. (fig.) „a îmblînzi, a domoli”. 3. (fig., pop.) „a tăia nasul”; vb. germ. *matten* „a face mat” şi expr. *Matt setzen* „a face inofensiv (pe cineva)”; rus. *матовать* vb. „a face mat”; adj. *матовый* „de mat”.

Mersul pieselor

Modul cum se deplasează piesele este numit la Rujiţki *mărsul petrilor*, căruia îi sunt consacrate multe rânduri, amintite în parte la caracteristicile pieselor de şah. O singură dată în loc de *mărs* el foloseşte *mergere*: „*Mergire*[*a*] cavalerului nu are pedică, fiindcă sare ...”. În „Jurnalul pentru toţi” se dau indicaţii despre cum se mişcă piesele în paragraful despre *mergerea* sau *mişcarea* lor. Modul propriu fiecărei piese de a se deplasa pe tabla de şah este expus în Regulamentul oficial al jocului.

Muta, mutare

Sunt termeni de bază care au suferit de–a lungul timpului schimbări importante. Îi vom analiza împreună, pentru că sunt legaţi formal unul de altul.

Verbul *muta*, cu sensul „a deplasa o piesă de pe un câmp pe alt câmp” este întrebuinţat prima dată de Rujiţki: „Când vroeşti *a–l muta*

în dreapta pe împăratul, apoi mergi cu împăratu doi paşi...". Uneori, este înlocuit cu *mişca*: „Cât va fi vizirul duşmanului în lucrare, dumneata nu *mişca* pe împăratul din loc...".

Acelaşi autor nu întrebuinţează şi subst. *mutare* pe care l–am fi aşteptat. Va folosi alte cuvinte: *mişcare, trăsătură*: „... *mişcarea* unei figuri"; „Cu câteva *trăsături* nu poţi lua giocul". Termenul este calchiat după germ. *Zug* şi trebuie corelat cu vb. *a trage* „a muta", la rândul lui calc după germ. *ziehen* (v. *infra*). Este greu de descifrat motivul care l–a făcut pe autor să înlocuiască cele două cuvinte de mai sus cu *urmare*, atunci când defineşte rocada: „O dată la o partidă este slobod ca să muţi pe împăratul cu unul din turnuri, *urmare [a]* este aşa ...". Presupunem că a vrut să dea cuvântului sensul de „continuare". La Poenaru am găsit termenul *mişcare*, după cum am văzut mai sus, atunci când defineşte mutarea de *mat*. Manualul lui Albin, în mare parte tributar terminologiei străine, mai ales celei germane, nu are pentru *muta* nimic potrivit şi, traducând germ. *ziehen* prin *trage*, calcă pe urmele lui Rujiţki în formularea enunţului unei probleme de şah reproduse în carte: „Albul *trage* şi dă în 2 *trăsături* matt". Aceasta corespunde germ. *ziehen,* care înseamnă atât „a trage", cât şi „a muta (la jocul de şah)". Observăm totodată că reia în mod independent şi termenul *trăsătură* „mutare". Alteori, *trăsătură* are şi varianta învechită *trăsură*: „Regele face o *trăsură* dreaptă"; „Negrul luând face o *trăsură* riscătoare..". Cu acest prilej, semnalăm că atât vb. *trage* „a muta", cât şi subst. *trăsătură* (var. *trăsură*) cu sensul „mutare" nu au fost înregistrate în dicţionarele limbii române.

Nesiguranţa continuă în presa transilvăneană: la rubricile de şah pentru *mută* vom găsi forma şi mai curioasă *pleacă*, tot după germ. *ziehen*, care are şi sensul de „a pleca". Astfel, o diagramă reprezentând un studiu oferit spre dezlegare cititorilor are enunţul „Albul *pleacă* şi câştigă" („Familia", 1876), din care trebuie înţeles: *Albul este la mutare şi câştigă.*

Termenul *mutare* mai are încă de aşteptat. Până atunci, vor fi folosite pe rând *lovitură* sau *lovire*, ambele după fr. *coup*, de ex.: „...mai am două *lovituri*" (din schiţa ***Şah şi mat*** a lui I.L. Caragiale, în care eroul este prim–ministrul vremii, un şahist pasionat, M.C. Epureanu); termenul *lovitură* a fost folosit deseori, alături de *mişcare*,

şi de Mihail Sadoveanu în diferite scrieri despre şah. Forma *lovire*, mai veche, apare în manualul lui M.A. („Această *lovire* se întâmplă adeseori la începuturile partidelor"), dar termenul *mişcare* este totuşi folosit preponderent.

Rar am întâlnit şi *pas*, corespondent pentru *mutare*, la Sadoveanu şi într–un manual din secolul trecut. În presa şahistă veche, sinonimul *mişcare* a fost folosit frecvent, de ex. în publicaţia „Recreaţiunea" (1912). În sfârşit, o altă denumire este cea de *manoperă*, pe care o aflăm la M.A., atunci când explică rocada: „Rocarea se numeşte *manopera* prin care se mută regele din locul său spre tura sa sau spre tura regelui".

De abia spre sfârşitul secolului al XIX–lea, când foarte activă era rubrica de şah din „Adevărul ilustrat", începe să apară termenul *mutare*, a cărui generalizare, alături de cuvântul–bază *a muta*, se va produce după câteva decenii. Aceasta se va întâmpla după apariţia „Revistei Române de Şah", care a adus mari servicii şi în privinţa uniformizării limbajului terminologic de specialitate. Din lanţul de sinonime menţionate mai sus, singurul care mai funcţionează este *mişcare*, pe care îl utilizează şi Regulamentul de şah în vigoare.

Mutare „ad libitum"

Provenit din lat. *ad libitum*, participiul vb. impers. *libet* „place, face plăcere", termenul denumeşte o mutare a unei piese fără a preciza exact locul unde ajunge; este exprimată în scris prin indicarea simbolului piesei respective urmat de prescurtarea *ad lib.* sau *oriunde*, iar uneori de semnul ~. Această modalitate economică de a scrie mutările se întâlneşte mai ales în şahul artistic, în prezentarea soluţiilor problemelor sau studiilor.

La Rujiţki, atunci când explică „mărsul" calului, aflăm că acesta „poate sări *după plăcere* şi după cum va fi de folos", iar la Albin, atunci când se explică soluţia unei probleme de şah, regăsim termenul din titlu tot în sintagma *după plăcere*.

Mutarea în plic

Având ca model prob. fr. *coup „sous enveloppe"*, **mutarea în plic** se efectuează atunci când o partidă oficială se amână, pentru că nu

se poate termina într–o singură rundă. Cel care urmează să facă ultima mutare înainte de întreruperea jocului nu o execută pe tablă, ci o scrie pe fişa personală, care se pune într–un plic, sigilat imediat de arbitrul concursului. Amânarea finalizării partidei poate dura câteva ore sau până în ziua următoare. După reluarea jocului, arbitrul reface poziția notată, face mutarea scrisă pe fişă şi pune în funcțiune ceasul de control, după care se continuă partida. În cazul când a fost scrisă o mutare neregulamentară (ilegală), jucătorul care a comis greşeala pierde imediat partida.

Notăm că în limbajul familiar a circulat un timp, născută cel mai probabil din termenul şahist discutat, expresia *a da (cuiva) mutarea în plic*, cu sensul de a „concedia (pe cineva)" sau de „a muta (pe cineva) într–un post inferior".

Nebunul bun/rău

Numele de **nebun bun** (<fr. *fou bon*) este dat nebunului care este capabil să–şi îndeplinească funcțiile fără piedici, să atace pionii adverşi şi să nu fie jenat de proprii pioni. Cu rare excepții, el este foarte folositor în finalul de partidă, cu condiția ca pionii „confrați" să fie aşezați pe altă culoare decât cea pe care o controlează.

Celălalt termen, **nebun rău** (< fr. *fou mauvais*), desemnează aceeaşi piesă, dar care este împiedicată de proprii pioni să acționeze eficient pe diagonala sa; aceasta se întâmplă mai ales în faza finală, atunci când trebuie să le asigure apărarea.

Notație

Prin **notație** se înțelege un sistem de „fotografiere" a unei poziții de partidă sau de compoziție şahistă, constând în transcrierea unei suite de mutări cu ajutorul unor prescurtări şi semne convenționale.

De mult timp, *notația algebrică* (cf. fr. *notation algébrique*) este cea mai răspândită, deşi sunt altele cu o mai mare vechime. Ea poartă şi supranumele de *notație franceză*, deoarece a fost inventată de Phillipo Stama (jucător de origine arabă, stabilit în Franța), a fost utilizată apoi de A. Philidor în celebrul său tratat şi, în sfârşit, a fost oficial adoptată de F.I.D.E.

Opoziţie

Termen de circulaţie internaţională, **opoziţia** denumeşte acea poziţie a regilor situaţi faţă în faţă pe aceeaşi coloană, linie sau diagonală, separaţi de un număr impar de câmpuri (1, 3, 5). Cu această semnificaţie, termenul a fost luat din fr. *opposition* sau germ. *Opposition*. Este un procedeu tactico–strategic care face parte din minimul de cunoştinţe necesare oricărui jucător, căci aplicarea sa corectă este hotărâtoare în finalurile de pioni. În funcţie de complexitatea poziţiei, există *opoziţie simplă* sau *apropiată* (cf. fr. *opposition immédiate* sau it. *opposizione vicina*) şi *opoziţie la distanţă* sau *depărtată* (cf. fr. *opposition lointaine*), atunci când pe tablă există pioni blocaţi, pentru care teoria *câmpurilor conjugate* (cf. fr. *cases conjuguées*) a adus precizări de mare utilitate.

La noi, cel care subliniază în mod explicit rolul *opoziţiei* este manualul lui M.A., cu referire la finalurile de pioni: „Dacă ai un singur pion nu câştigi partida, când regele adversarului se află în *opoziţiune*".

Partidă

Este numele dat ansamblului ordonat de mutări albe şi negre, care se succed de la poziţia iniţială până la mutarea prin care unul din jucători câştigă poziţia rezultată sau o acceptă ca fiind egală. Despre întrecerea dintre doi adversari, Mihail Sadoveanu spunea următoarele, în numărul aniversar al tinerei „Revistei de Şah" din mai 1927: „O partidă de şah se dezvoltă ca un organism aparte, din elemente cunoscute, însă totdeauna altfel în succesiunea şi combinaţiile lor. Şi când dezvoltarea partidei are în ea ordine, cugetare şi plan, atunci şahul devine problemă şi artă în acelaşi timp şi oferă o fină plăcere intelectuală".

Cuvântul este de mult împrumutat din ngr. *ηαρτίδα*, cu sensul de „întrecere între doi jucători", cu cea mai veche atestare lexicografică din 1829 (v. DLR), consemnând o *partidă de vist* (joc de cărţi). A fost adaptat ca termen de şah (după fr. *partie*), încă din prima jumătate a secolului al XIX–lea. Cel care începe acest lung drum al cuvântului este tot Rujiţki: „La începutu giocului, soldaţii sânt mai răi decât o figură, iar la sfârşit [de] *partidă* să întâmplă că doi soldaţi sânt mai de folos decât un ofiţer".

Nu este întâlnit în dicţionarele vechi care inserează şi articolul *şah*. Astfel, la Poenaru, cum am constatat la definiţia matului (v. *supra*), apare franţuzismul *partie*, ca şi la Stamati, la explicaţia termenului remiză: „Remisă, în jocul de cărţi, în şah *partie* nehotărâtă cine nu au câştigat–o". Un episod singular îl consituie forma italienizată *partita*, în *Jucătorul de şah*, povestire tradusă din franceză de I. Heliade–Rădulescu: „... văzu iar pe jucătorul de şatranci făcându–şi *partita*".

Termenul revine în manualele vechi sub forma *partidă*. Îl foloseşte Albin când exemplifică remiza: „Nici curierul, nici cavalerul cu câte un pion nu pot, în unele cazuri, câştiga *partida*". Tot într–o situaţie similară îl găsim şi la M.A.: „Dacă ai un singur pion nu câştigi *partida*...". Este interesant de remarcat că termenul în forma *partie*, în ciuda faptului că este simţit ca un cuvânt străin, a rezistat multă vreme în presa şahistă veche, mai ales în Transilvania, probabil şi sub influenţa germ. *Partie*. Forma actuală a cuvântului–titlu se va impune definitiv în perioada interbelică.

După regulile de desfăşurare stabilite în prealabil, există alte tipuri de partide, decât cele normale: a) partide *bliţ*; b) partide *à l'aveugle*; c) partide *cu avantaj*.

a) Cuvântul *bliţ* este împrumutat din germ *Blitz* "fulger" şi semnifică un anumit fel de a se juca extrem de rapid, avându–se ca regulă fixarea unui timp de gândire foarte scurt (în general 5 secunde) între mutarea albului şi răspunsul negrului, şi invers, fiecare jucător fiind obligat să termine partida în cel mult 5 sau 10 minute, conform regulamentului adoptat în concurs. Primul concurs de acest gen (de 5 minute) a avut loc la Berlin în anul 1909, cu o participare selectă a maeştrilor germani.

Turneele acestea se numesc şi turnee de *şah–fulger*. Un neîntrecut jucător de „bliţ" a fost campionul mondial Mihail Tal, un tactician înzestrat cu o mare viteză de gândire. În terminologia noastră cuvântul are şi derivatul *bliţist* „jucător de şah–bliţ", întâlnit în limbajul oral.

b) Partidele *à l'aveugle* (împrumut direct din locuţiunea franceză, general utilizată, care este uneori înlocuită cu sintagma *parties sans voir*) sunt aşa–zisele partide „oarbe", care se joacă de

regulă în simultane date de către un jucător care nu vede tabla de şah. Maeştrii arabi (de ex. Al–Suli, sec. X) sunt cei care le–au inaugurat, iar după ei le–au practicat mari jucători ai Evului Mediu, printre ei şi portughezul Damiani (sec. XVI), care le–a dedicat în cartea sa de şah un capitol special, cu titlul *Arte de giocare alla mente*. În era modernă, au fost nenumărate asemenea manifestări şahiste, susţinute de mulţi jucători faimoşi. Simultaniştii cei mai redutabili şi–au etalat capacitatea de a juca partide „oarbe", doborând recorduri peste recorduri, care au ajuns la cifre impresionante: R. Reti 29 partide, A. Alehin 32 partide, M. Najdorf 40 partide, J. Flesch 52 partide, G. Koltanowski 56 partide (6 remize, 50 câştigate).

Partide „oarbe" nu reprezintă poate formularea cea mai potrivită, deoarece ele înseamnă şi jocul practicat de nevăzători, care în ultima vreme se bucură de o dezvoltare apreciabilă pe plan internaţional şi constituie un capitol aparte al şahului modern.

În presa noastră veche, când locuţiunea *à l'aveugle* nu ajunsese încă în terminologia românească, asemenea întreceri au fost numite în diferite moduri: „Această partidă împreună cu alte 7 au fost jucate de Morphy *în acelaşi timp şi din gând* (adică fără a vedea şahul dinainte)... („Recreaţiunea", 1913); „La Berlin, C.V. Bardeleben a jucat *6 partide simultanee din gând* („Recreaţiunea", 1912); această partidă a fost *jucată (...) din memorie*, adecă dictând mutările fără a vedea figurile" („Adevărul ilustrat", 1896).

c) Partidă *cu avantaj* (< fr. *partie à avantage*) este acea partidă în care adversarul considerat mai slab primeşte un avantaj de la partenerul său, constând în piese, mutări sau timp de gândire. Mai poartă şi numele de partidă *cu handicap* (< fr. *partie à handicap*). Partide de acest fel se jucau foarte mult în secolul al XIX–lea, când se organizau în ţările occidentale chiar *turnee cu handicap*, în care jucătorii de forţe inegale erau repartizaţi în aşa fel, încât cei slabi primeau un anumit avantaj de la cei puternici. Cel mai frecvent se disputau, contra unor sume de bani, între jucători faimoşi (ca Steinitz, de exemplu) şi diverşi amatori, în cafenelele marilor capitale europene.

În vocabularul familiar al şahiştilor mai vârstnici, partidele de acest tip aveau un nume aparte: partide *cu for*, termen format după germ. *Vorgabe* „avans (în sport)". A circulat şi loc. vb. *a da* (*a acorda*)

for, calc după termenul sportiv germ. *vorgeben* „a da un avantaj". De fapt, în terminologia şahistă veche expresia a avut forma tradusă *a da înainte*, aşa cum apare pentru prima oară în cartea lui Albin: „Acela care *dă* adversarului său vreo figură *înainte* are dreptul primei trăsuri".

Iată regulile unui turneu cu handicap disputat în Bucureşti, în 1892: "Amatorii jocului de şah se împart în cinci clase. Clasa I face avantaj clasei II: un pion şi o mişcare; Clasa I face avantaj clasei III: un pion şi două mişcări; Clasa I face avantaj clasei IV: calul; Clasa I face avantaj clasei V: turnul; Clasa II face avantaj clasei III: un pion şi o mişcare şi aşa mai departe. Amatorii din fiecare clasă joacă între dânşii partida de şah egal, adică fără nici un avantaj."

Expresia a pătruns şi în limba literară, pentru că o găsim mult mai târziu, cu sens figurat, într–o poezie umoristică a lui Ion Pribeagu: *Nu mă laud că–s maestru / Sau că sunt atotputinte / Dar am dat la alţi mai tineri / Multe puncte înainte.* Este interesant de notat în încheiere că şi noţiunea „partidă de şah" apare uneori în stilul publicistic ca o metaforă în zugrăvirea luptelor politice. Iată exemple din editorialul publicat în ziarul România Liberă din 29.xi.2011: „*Partida de şah* pentru şefia Senatului s–a încheiat"; „Fiecare politician sau analist care se perindă pe la televiziuni pare, în anumite momente ale *partidei de şah*, depozitar al adevărului".

Pat

Termenul **pat** a suferit serioase schimbări de conţinut în cursul vremii. În şatrange (în ţările arabe şi apoi în Spania) *pat* însemna o formă aparte de victorie (e drept inferioară) pentru Alb, iar mai târziu din contra, pentru Negru (în prima jumătate a sec. XIX, în Anglia).

În şahul modern, prin *pat* se înţelege situaţia în care, pentru jucătorul aflat la mutare, nu există nicio mutare posibilă, atunci când piesele sale sunt blocate, sau când regele, neatacat, nu are la dispoziţie mutări fie pentru că toate câmpurile vecine sunt controlate, fie pentru că sunt ocupate de propriile piese. Rezultatul partidei este deci o formă particulară de remiză.

Termenul provine din fr. *pat*, iar acesta din it. *patta* (din expr. *essere pari e patta* „a fi la egalitate"), care la rândul lui este urmaşul lat. *pactum* „pact". Este interesant de remarcat că în terminologia

italiană există pentru *pat* termenul *stallo*, deoarece *patta* este termenul generic de „remiză", putându–se spune, când este cazul, *patta per stallo*. Majoritatea limbilor europene au împrumutat termenul *pat*. Excepţie fac sp. *ahogado* „(despre rege) sufocat"; v. it. *affogato*, astăzi dispărut în favoarea lui *stallo*; engl. *stalemate*, de origine romanică (prob. din angl.–fr. *estale mate*).

Prima definiţie este dată de Rujiţki: „*Pat*. Să zice când împăratul să află aşa de încungiurat, încât nu să poate mişca fără a nu fi în şah". O explicaţie asemănătoare aflăm şi la Poenaru, unde nu se dă şi corespondentul românesc al fr. *pat*: „Termen ce se obicinuieşte la jocul şatrangelor când nu mai poate cineva mişca pe riga din loc fără a–l pune în primejdie de a–l pierde". Ca variantă aparte de remiză, *patul* este definit pe larg în manualul lui M.A., unde se dă şi amănunutul istoric interesant că „în Anglia câştigă partida acela al cărui rege este pat".

Ca încheiere, nu putem să nu menţionăm faptul că termenul a dobândit o semnificaţie de „stagnare" în lexicul românesc contemporan, după cum arată rândurile următoare desprinse din vorbirea unui om politic, care reuşeşte să prezinte foarte sugestiv imobilitatea politică internă: „Suntem într–o situaţie stranie de *pat*, în care toată lumea blochează pe toată lumea. Nu într–o situaţie de *şah–mat*".

Paţăr (paţer)

Cuvânt neînregistrat în dicţionarele limbii române, având sensul „jucător slab (dar cu pretenţii)", **paţăr (paţer)** face parte din jargonul şahiştilor amatori. A fost împrumutat, probabil în cercurile şahiste din Transilvania sau Bucovina, din germ. *Patzer* „idem" (sensul fiind „cârpaci"), de unde s–a răspândit ulterior în restul ţării. Este sinonim cu franţuzismul *mazetă* „jucător prost, neîndemânatic (mai ales la jocul de cărţi)", cu care este uneori înlocuit.

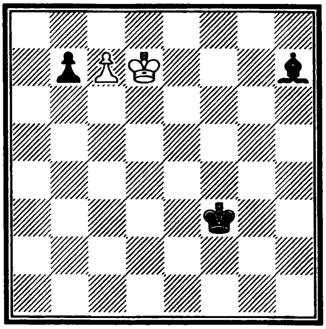
Pătratul pionului

Veche regulă din teoria finalurilor de partidă, **pătratul pionului** (< fr. *carré du pion*) indică spaţiul în care trebuie să se afle regele, pentru a împiedica pionul advers în mersul său spre transformare.

În virtutea acestei reguli, regele va putea să ajungă pionul numai dacă se află în interiorul pătratului, dar dacă se află la marginea acestuia şi nu este la mutare, pionul nu va fi ajuns. Unii autori folosesc şi termenul *regula careului*.

A.K. Sarîcev

Şahmatnîi Listok, 1928



Remiză

Soluţia se bazează pe o foarte ascunsă manevră de obţinere a pătratului pionului:

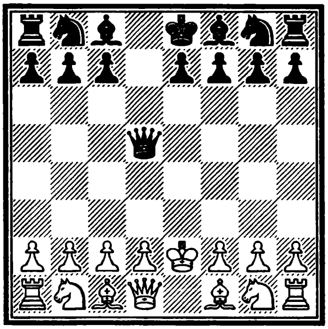
1.♔c8!! Albul se îndepărtează totuşi de pătratul pionului negru, dar numai aşa se va obţine remiza: **1...b5 2.♔d7!!** (regele se întoarce de unde a plecat, deşi pare că a pierdut două tempouri preţioase) **2...b4 3.♔d6! ♝f5** (nebunul negru a fost atras aproape de regele alb) **4.♔e5! ♝c8 5.♔d4** şi remiză, căci albul ajunge în cele din urmă pionul advers ameninţător. Un studiu de mare profunzime, în ciuda materialului său extrem de redus, şi folositor pentru instruirea oricărui jucător de şah.

Pièce touchée, pièce jouée

Cunoscut termen, formulat în concursuri în forma din titlu, însemnând „Piesă atinsă, piesă jucată", denumeşte o regulă potrivit căreia un jucător poate fi obligat să mute o piesă proprie atinsă, iar dacă aceasta aparţine adversarului să o captureze. Cu puţine excepţii, a intrat din limba franceză în vocabularul internaţional, după apariţia Regulamentului de şah, elaborat de F.I.D.E. în 1924, care a devenit unic pentru toate ţările afiliate la această organizaţie. O excepţie în această privinţă este rus. *тронул–ходи*! „ai atins, joacă!". Aplicarea

acestei reguli poate să aibă loc numai în anumite condiţii prevăzute în Regulament (v. şi **J'adoube**).

Un exemplu amuzant ni-l oferă partida alăturată, terminată numai în 3 mutări, jucată la Viena în 1922. Fiind la mutarea a 3–a, după ce se produsese un schimb de pioni pe câmpul central d5, unde acum se afla dama neagră, iar pionul din faţa regelui alb dispăruse (1.e4 d5 2.exd5 ♛xd5), albul atinge din greşeală regele său. Ca urmare, obligat de adversar să-l mute, el nu are la dispoziţie decât mutarea 3.♔e2, pe câmpul unde se aflase pionul său, singurul câmp disponibil, după care este făcut imediat mat prin 3...♛e4.



Pion izolat

Noţiunea **pion izolat** (< fr. *pion isolé*) pare clară, dar trebuie reţinut că se referă la acel pion care nu poate fi apărat de un alt pion, din cauza faptului că au dispărut pionii „confraţi" de pe coloanele alăturate. Un asemenea pion în final de partidă constituie o slăbiciune gravă: când este atacat, nu poate fi apărat decât de figuri, ceea ce reduce simţitor mobilitatea acestora şi participarea lor activă în alte părţi ale tablei.

Descoperirea slăbiciunii pionilor revine probabil lui Philidor, dar aprecierea exactă a naturii acesteia şi cercetarea modalităţilor tehnice de folosire a ei sunt datorate lui Steinitz, ale cărui idei au fost puse la punct de succesorii săi: Tarrasch, Maroczy şi, mai ales, Nimzovici. În tipăriturile şahiste de la noi găsim termenul sub forma *pion isolat*, la începutul sec. XX. Termenului i s–a dat o formă concisă, anume *izolan* (*isolan*), de către Nimzovici, şi apare, alături de dubletul său din titlu, în multe articole sau cărţi de şah contemporane.

Pion liber

Este denumirea dată acelui pion care nu are niciun pion advers în fața sa ori pe coloanele alăturate și care merge spre transformare, fără a putea fi împiedicat de un alt pion. Prima sa denumire a fost *pion trecut* (< fr. *pion passé*) la M.A., care se menține și astăzi în limbajul oral, alături de termenul *pion liber*, mult mai des folosit.

Pioni liberi legați

Sintagma **pioni liberi legați** (cf. fr. *pions passés et liés*) definește acei pioni (doi sau mai mulți) situați pe coloane vecine, care nu au înaintea lor sau pe coloane alăturate pioni adverși. Această structură de pioni reprezintă un avantaj serios, care în condiții normale pot deveni un factor decisiv, mai ales în finalul partidei.

Până s–a ajuns la termenul din titlu, s–au cunoscut și alte denumiri. La Albin este subliniat rolul lor în „finitul jocului": „La finitul jocului *pioanele legate* (*împreunate)* sunt periculoase, căci legate astfel și ajutate încă în înaintarea lor capătă o putere care întrece nu numai pe aceea a unei figuri ușoare (cavaler sau curier), ci și a turnului". La M.A. se simplifică denumirea în *pioane legate*, iar într–un manual publicat mai târziu sunt numiți *pioni cuplați.*

Poziție, pozițional

Sunt termeni care apar frecvent în comentariile făcute despre modul în care se desfășoară jocul în partida de șah. Sunt cunoscuți în vocabularul șahist internațional, dar la noi au intrat probabil prin corespondenții lor fr. *position* și *positionnel.*

Poziție înseamnă structura formată din pioni și figuri la un moment dat al partidei fie la alb, fie la negru; de asemenea, poate denumi și poziția celor două tabere. Pentru a judeca o poziție trebuie: a) să se facă inventarul întregului material; b) să se aprecieze maniera în care este dispus pe tablă acest material. Rujițki este primul care folosește cuvântul în capitolul *Pentru plan și execuția lui*: „vor fi așăzate toate petrile într–o slobodă și bună *poziție* ...".

Pozițional este atributul dat stilului de joc caracterizat prin mutări menite să amelioreze, să consolideze poziția, fără a căuta căi combinative de atac. De regulă, combinațiile sunt precedate de o atentă

fază *poziţională*. Acest termen apare de abia în perioada interbelică a secolului trecut. Despre Alehin s–a spus că poseda pe deplin arta de a juca *poziţional* şi în egală măsură *combinativ*, ceea ce a determinat pe comentatorii de şah să îl considere un jucător cu „stil universal".

Remarcăm că cei doi termeni sunt comuni şi unor jocuri sportive moderne (cum ar fi fotbalul, handbalul), având aproximativ aceleaşi semnificaţii.

Rege despuiat

Împrumut din fr. *roi dépouillé*, **rege despuiat** înseamnă regele rămas singur. De fapt, este vorba despre regele rămas fără apărare, aşa cum reiese din următorul citat dintr–un vechi manual de la începutul secolului trecut: „Dacă un jucător rămâne la sfârşitul jocului cu regele, un cal şi un nebun în contra *regelui despoiat*, trebuie ca cel ce are superioritate de forţe să facă mat în 50 de lovituri, la caz contrar partida este nulă".

În jocul practicat în unele ţări asiatice (de ex. India), o veche regulă dădea pierdută partida celui care nu avea pe tabla de şah decât regele. Astăzi, când cei doi regi sunt singurele piese rămase în joc, partida este remiză.

Regulă

Termenul **regulă** (< lat.lit. *regula*, fr. *règle*), cu sensul „normă" apare rar în primele noastre texte şahiste. Astfel, la Rujiţki capitolul succint despre regulile şahului este intitulat *Pravile şahului*, în care titlul este scris fără articularea cuvântului *Pravile* (arhaism împrumutat din slavonă), respectându–se normele limbii române vechi, în care se întâlnesc asemenea construcţii. Tot la el vom găsi însă şi termenul *regulă*, în paragraful intitulat *Despre regula aşezării celor opt pietre cari să zic ofiţări sau figuri*. În manualul lui Albin, în loc de „regulile şahului" găsim *legile şahului*.

Remiză

Cuvânt bine cunoscut, **remiză** nu a ajuns la forma de acum decât după multă vreme. Înainte de a–i urmări evoluţia, se cuvine să amintim situaţiile în care se produce *remiza*: a) prin obţinerea unei poziţii de

pat; b) prin şah perpetuu; c) prin inexistenţa unui material de câştig de ambele părţi; d) prin repetarea de trei ori a aceleiaşi poziţii; e) prin acordul adversarilor de a declara partida egală (remiză prin convenienţă). În legătură cu acest din urmă caz, amintim că înainte de 1963 F.I.D.E. adoptase o regulă după care o partidă de concurs nu poate fi declarată remiză, chiar cu acordul părţilor, dacă nu s–au jucat 30 de mutări. După 1964, F.I.D.E. a abolit această prevedere în noul cod internaţional.

În manuscrisul lui Rujiţki, termenul este pomenit în lista intitulată *Explicaţia unor cuvinte întrebuinţate la acest gioc*, sub forma *remis* (redare exactă a germ. *Remis*), cu următoarea definiţie: „*Remis* (prelungire sau lucru nehotărât) să zice când nici o parte nici alta nu poate face pe împăratul mat". Şi la Albin are aceeaşi formă, dar explicaţia se referă la altă modalitate de a termina jocul la egalitate: „Ţinându–l mereu în schach ... adversarul nu–l poate face matt şi astfel *partida*, rămânând *nerezolută,* se numeşte *remis*". Adj. *nerezolut* este forma negativă a lui *rezolut* (< germ. *resolut*) „decis, stabilit", cuvânt rar astăzi.

În dicţionarele vechi este înregistrat cuvântul de origine franceză *remisă* (< fr. *remise*, care a dispărut în favoarea lui *nulle* sau *nullité*), aşa cum îl notează Stamati, cu explicaţia: „... în jocul de cărţi, în şah *partie nehotărâtă* cine au câştigat–o". În această formă învechită, *remisă* se va menţine mult timp, până când se va impune forma actuală de *remiză.*

S–au întrebuinţat şi alţi termeni. În „Jurnalul pentru toţi" se spune: „... partida e *nulă* când unul dintre adversari, având o partidă desesperată, parvine a da continuu şahuri regelui advers". Este împrumut din fr. *partie nulle*, formulă pe care o vom reîntâlni şi în paginile de început ale „Revistei de Şah" într–un comentariu: „După propunerea Albului, partida a fost considerată *nulă*" (1925) şi într–un enunţ la un studiu: „Alb joacă şi face partida *nulă*" (1927). Termenul acesta franţuzesc se regăseşte şi în formularea „Albul *anulează* partida" (1927), care dă verbului românesc *anula* un sens pe care nu–l are în limbajul sportiv, preluându–se în mod greşit modelul fr. *annuler.*

Remiza de salon, despre care se vorbeşte uneori în mod critic, exprimă lipsa de combativitate a jucătorilor, care din păcate nu poate

fi sancţionată. Cândva, marele Capablanca decretase „moartea şahului prin remiză”, lucru care este încă departe de a se înfăptui, dar el avea în vedere limitele jocului, când este practicat la perfecţiune, nu „metoda” de a obţine puncte fără pierderi de partide.

Iată şi o întâmplare mai puţin obişnuită, plină de amuzament, în legătură cu oferta de remiză făcută de un jucător adversarului său. Celebrul jucător spaniol al sec. XX, Arturo Pomar, un om deosebit de galant cu femeile, avea la un simultan printre adversari şi o doamnă, căreia i–a propus remiză, deşi el avea partida câştigată. Doamna a refuzat, nedorind un asemenea cadou, dar marele maestru spaniol a găsit „salvarea”: a făcut o combinaţie încheiată cu *şah etern*, care a însemnat, fără voia doamnei, un rezultat forţat de egalitate.

Cuvântul *remiză* a intrat în diverse straturi lexicale ale limbii române. În cronicile sportive (mai ales despre fotbal) a căpătat sensul „meci egal”, ca într–un articol inititulat *Regii remizelor amicale*. Uneori, în stilul sportiv este folosită şi sintagma *remiză albă*, care copiază expresia curentă *scor alb* „meci fără goluri”. Deseori este folosit şi verbul *a remiza*, derivat pe teren românesc, cu sensul de bază „a termina o partidă de şah la egalitate”, care s–a extins şi în vocabularul tehnic al altor sporturi, nu numai individuale, dar şi pe echipe, fiind prezent în primul rând în cronicile de fotbal, atunci când se înregistrează un rezultat egal al întrecerii. Surprinzător este să găsim ceva similar şi în opere literare, cum este versiunea în română a cărţii scriitorului brazilian Paulo Coelho, *Vrăjitoarea din Portobello*, anume în contextul următor: „... mi–a spus ... că avea un iubit ... I–am răspuns că şi eu aveam o iubită, aşa că a fost *remiză*”. Ceea ce arată că şi în portugheză lucrurile stau la fel cu privire la valorile stilistice ale termenului corespunzător (*empate*).

În terminologia altor limbi europene, *remiza* este denumită cu mijloace proprii: engl. *draw* (şi cu sensurile „scor egal, meci egal”), sp. *tablas* (pl. lui *tabla*, folosit metaforic atât în şah, cât şi la jocul de dame), rus. *ничья* (cu aceeaşi valoare semantică pentru orice sport).

Repetare

Termenul **repetare** (de mutări, de poziţii) reprezintă o veche regulă după care o partidă poate fi declarată remiză.

Sunt trei situații: a) când regele este supus unui șah etern; b) când este vorba de o repetare de mutări propriu–zisă, pe care unul din adversari nu o poate evita; c) repetarea poziției de trei ori, cu același jucător la mutare. Ultima situație menționată se confundă în practică cu cea anterioară.

Un amănunt istoric interesant găsim la Rujițki, anume o abatere de la regula actuală, care era specifică vremii de atunci: „Cel ce va fi în acea poziție de a priimi un șah necontenit, fără de a pute a să apăra, *acela are dreptate a cere de la protivnic ca să contenească cu șahu, căci în alt chip va fi socotit partida remis...*". Evident, potrivit regulamentului în vigoare, o asemenea solicitare nu se mai poate face, partida fiind în mod automat remiză.

Rocadă

Denumind cea mai complexă mutare în partida de șah, **rocada** marchează o interesantă treaptă de dezvoltare a șahului modern, urmată de progrese importante în ceea ce privește teoria jocului de mijloc. Ideea de efectuare a *rocadei* aparține spaniolului Ruy Lopez și s–a născut din dorința de feri regele de atacuri violente ce pot fi declanșate în centrul tablei, dacă acesta rămâne în poziția inițială. În Franța a fost introdusă în prima jumătate a secolului al XVII–lea, după care s–a răspândit și în celelalte țări europene. Această nouă prevedere regulamentară a condus la prelungirea duratei partidelor și a dat naștere unor noi analize teoretice.

În limbile europene, *rocada* este legată de numele turnului, iar numele turnului este legat de pers. *rukh*, după cum am văzut mai înainte. Le reamintim: sp. *roque*, v. fr. *roc*, it. *rocco*, germ. *Roche*, v. engl. *castle* (astăzi *rook*). Din acestea s–au format numele dat *rocadei*: sp. *enroque*, it. *rocco*, fr. *roque* (mai târziu și *rocade*, ca extensiune a termenului militar omonim), germ. *Rochade*, engl. *castling* (care se folosește rar cu sensul „turn"). Deși era cunoscută de mult, *rocada* apare ca termen generalizat de abia în secolul al XIX–lea.

Mutarea complexă pe care o reprezintă *rocada* este descrisă prima dată în literatura noastră șahistă de Rujițki, în paragraful *Despre împărat sau șah.* Iată cum o definește în stilul său inconfundabil: „O dată la o partidă este slobod ca să muți pe împăratul cu unul din două

turnuri, urmare[a] este aşa. Când vroeşti a–l muta în dreapta, apoi mergi cu împăratu doi paşi sau două câmpuri, şi pe turnul din dreapta vei aşeza chiar lângă împăratul în stânga, iar dacă vroeşti a–l muta în stânga, atunci mergi doi paşi spre stânga şi vei pune pe turnul cel din stânga chiar lângă împăratul în dreapta. Această urmare să numeşte *rocher* (a lunica)". Spre sfârşitul lucrării, revine cu sfatul potrivit căruia efectuarea rocadei nu trebuie întârziată: „Caută să muţi pe împăratul mai în grabă, până când nu l–au mutat duşmanul (*rocher*)". Cuvântul *rocher*, însemnând „a roca, a face rocada", este o redare aproximativă a verbului fr. *roquer* (cf. şi vb. germ. *rochieren*), iar traducerea sa prin *a lunica* „a aluneca", deşi sugestivă, nu este exactă.

Ce spun dicţionarele în această privinţă? La Poenaru, sub fr. *roquer* se dă explicaţia următoare: „în jocul şatrangelor: a pune turnul după riga şi a aşeza pe rigă de cealaltă parte a turnului". În dicţionarul german–român al lui Bariţ, publicat la Braşov, găsim o formă verbală aparte, sub germ. *rochen* (*rochieren*): „*aroşez*, strămut regele şi turnul (în şah)". Este o creaţie lexicală a autorului, care aminteşte oarecum de it. *arocco* „a roca". La acelaşi cuvânt german, în dicţionarul lui Stamati, apărut la Iaşi, în altă zonă a ţării, apare o explicaţie similară, dar şi un cuvânt nou, de astă dată uşor de înţeles: „*roca*, strămută regele şi turnul". Verbul *roca* „a face rocada", împrumut din fr. *roquer*, s–a menţinut multă vreme în limbă, dar nu este inserat în dicţionarele importante. Un derivat verbal cu totul aparte *rocadá* „a face rocada" am întâlnit în ENC. ROM. în următorul context: „*rocadá*, adecă a muta regele şi bastionul deodată". Nu a supravieţuit.

Ca termen independent, cu accepţiunea ce i se dă în şah, *rocada* apare prima dată în manualul lui Albin sub forma *rochadă* (< germ. *Rochade*): „Regele poate face şi două trăsuri, când turnul său nu a făcut nici o mişcare şi când piesele între dânsul şi turn sunt pe alte câmpuri: o asemenea mişcare se numeşte *rochadă*". Tot el atrage atenţia că „*Rochada* din partea regelui se numeşte *rochada mică* şi cea din partea reginei, *rochada mare*", care se folosesc şi acum, având variantele, mai rare, *rocada scurtă* şi *rocada lungă*.

Mai târziu, în grafia *rocadă*, care trădează provenienţa sa franceză (*rocade*), este inserat la M.A. şi în ENC. ROM. După aceea, a devenit formă unică.

Termenul *rocadă* a pătruns din limbajul şahiştilor în vorbirea obişnuită, unde se foloseşte şi în expresia *a face o rocadă* „a schimba pe cineva (sau ceva) cu altcineva (sau altceva)", pe care o înregistrează dicţionarele moderne (DLR). Iată două exemple recente din presa scrisă: „*Rocadă* la instanţa supremă", sau „*Se va face o rocadă* în interiorul guvernului".

Rundă

Înseamnă „fragmentul de timp dintr–un turneu de şah în cursul căruia participanţii se întâlnesc doi câte doi, potrivit unui tablou adoptat dinainte". Provine din germ. *Runde* (cf. fr. *ronde*). Cea mai veche atestare o găsim în paginile "Revistei Române de Şah" (1930): „ultima *rundă* a turneului de maeştri din Berlin". Mai înainte, era folosit termenul *tură*, cu varianta *tur*, (< fr. *tour*). Dacă forma *tură* cu această semnificaţie a dispărut, fiind echivocă, forma *tur* „rundă" se mai întâlneşte şi în zilele noastre.

Cuvântul–titlu a fost mai întâi utilizat în domenul şahului, apoi s–a extins şi în box, cu sensul „repriză a unui meci de box", având şi formele *rondă* şi *rund* (prob. sub influenţa engl. *round*).

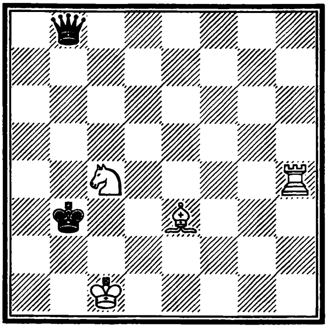
În limba comună termenul *rundă* este folosit deseori pentru a desemna „un şir de acţiuni, manifestări de acelaşi fel", după cum ne informează DLR: „Ieri s–a încheiat prima *rundă* de convorbiri oficiale".

Sacrificiu

Prin **sacrificiu** se înţelege o mutare surprinzătoare care cedează voluntar material (un pion, o figură) pentru obţinerea, imediată sau mai târzie, a unui avantaj poziţional sau recâştigarea de material cel puţin echivalent. Acest gen de mutare, care presupune o analiză minuţios calculată, face totdeauna impresie, fiind de obicei începutul unei combinaţii urmate de mutări forţate. Ca termen şahist, provine din fr. *sacrifice*.

Iată sfatul lui Rujiţki în această privinţă: „După întâmplare, când vei voi să câştigi locul spre înlesnire[a] unui plan, atunce *jărtveşte* un soldat fără grijă". Verbul *jărtvi*, înv. şi reg., cu sensul „a sacrifica", este derivat al lui *jertvă* „jertfă, sacrificiu" (< v. sl.).

H. Rinck
Pr. III-IV, *Magyar Sakkvillag*, 1928



Albul câştigă

De regulă, raportul dintre turn şi două figuri uşoare contra damă reprezintă un material de egalitate, dama având posibilitatea de a obţine şah etern. Sunt rare cazurile când cele trei figuri pot obţine victoria. Studiul lui Rinck este un asemenea caz, în care un un sacrificiu neaşteptat duce la câştigarea damei negre:

1.♘a5+! (nu 1.♘d2+ ♔c3 3.♗d4+ ♔d3 4.♗c5 ♕e5! =) **1...♔c3 2.♖b4!!** (o mutare strălucită, care pune în priză dublă turnul) **2...♕g8** (captura damei duce la pierdere imediată: 2...♔xb4 3.♘c6+; 2...♕xb4 3.♗d2+) **3.♖b3+!** (al doilea sacrificiu de turn care decide imediat lupta) **3...♕xb3 4.♗d2+ ♔d4 5.♗xb4** etc.

Forma din titlu apare mai târziu la Albin: „Rămâne însă totdeauna de calculat dacă prin *sacrificiul* pioanelor sale, poziţiunea inamicului este compromisă...”. Deşi a fost un timp concurat de *jertfă*, s–a impus până la urmă ca unic termen.

Este pe larg folosit în compoziţii de şah ca element tematic încărcat de dificultate şi culoare, mai ales în finalurile artistice.

Schimb

Termen curent în vocabularul şahiştilor, **schimb** (calc după fr. é*change*) înseamnă „mutare prin care se dă şi se ia adversarului o piesă de aceeaşi valoare”. Atunci când are loc un asemenea *schimb*, niciunul din cei doi adversari, matematic vorbind, nu a pierdut şi nici nu a câştigat ceva. Totuşi, poate fi avantajos pentru jucătorul care are deja

o oarecare superioritate, simplificarea poziției făcând mai ușoară realizarea planurilor sale de joc. Teama multor jucători începători de a proceda la *schimburi* provine din credința falsă că pozițiile simplificate scad interesul de joc și reduc animația luptei. Experiența arată că și pozițiile cu număr mai mic de piese pot să nască dispute pasionante.

Vagi indicații asupra avantajului pe care îl poate avea un *schimb* de piese găsim la Rujițki: „Când să află împăratul dumitale subt bună pază, și acoperit fiind de soldații dumitale, atunce este bine *să schimbi* pi vizirul dumitale cu vizirul dușmanului, sau pi adiutantul cu adiutant ...". De asemenea, în ce privește partea de final a jocului, el sugerează avantajul schimbului: „la sfârșitul partidii, când s–au urmat *schimbare*[*a*] ofițărilor, atunci mare avantaj este a pune în lucrare pe însuși împăratul".

Scop

Una din primele lecții ale începătorului este să învețe care este **scopul** șahului și care sunt valorile pieselor.

În introducerea vechilor manuale găsim amănunte instructive în această privință, unele semănând a pledoarie pentru frumusețea și valoarea jocului de șah. Astfel, la Rujițki, în capitolul *Pre știință pentru acii care voesc a îmvăța giocul șătranci* se spune: „*Scoposul* la *stârnirea* lui au fost a închipui între două puteri o bătălie, la a căria început sânt față amândoi împărații și vizirii". Cuvântul *scopos* „scop" nu este altceva decât forma etimologică neogrecească dispărută, care încă mai funcționa atunci. Am subliniat și cuvântul *stârnire*, pentru că are un sens învechit, destul de rar, anume cel de „inventare, scornire". În altă parte, cuvântul–titlu apare în formularea unei indicații tactice importante: „Nu da șah fără vreun *scopos"*.

În manualul lui Albin *scopul* șahului se referă nu numai la ceea ce urmăresc jucătorii pe tabla de șah, dar, printr–o sugestivă comparație, și la viața socială: „*Scopul* jocului este de a duce pe Regele adversarului într–o pozițiune în care să nu se mai poată mișca. Regele se poate face prizonier, dar legile șahului au adoptat principiul cel nobil (care ar trebui să–l adopte toți Imperatorii, Regii și Principii etc.) ca Regele mai bine să moară, decât să cadă prizonier, prin pronunțarea cuvântului Schach–Matt (Mori Rege!)".

Simultan

Este o formă de joc demonstrativ care constă în aceea că un maestru luptă împotriva mai multor adversari, de obicei de categorie inferioară. De regulă, maestrului *simultanist* i se acordă piesele albe în toate partidele susţinute. Termenul a intrat prin germ. *Simultan* şi fr. *simultané* (cf. *parties simultanées)*. Substantivul *simultan*, propriu limbajului şahist, este înregistrat târziu în dicţionarele explicative, ca formă specială a adjectivului.

Din istoria cuvântului, aşa cum reiese din vechile publicaţii şahiste, se constată că multă vreme s–au folosit sintagmele *partide* (*partii*) *simultane* şi *partide simultane*: „Dintre cele aproape 300 de *partii simultane*... abia a pierdut câteva ..." („Românul", 1912) sau „Dr. Em. Lasker a jucat de curând la Berlin 30 de *partide simultane* ..." („Recreaţiunea", 1912).

Simultanele clasice se desfăşoară cu mult fast şi atrag un număr mare de spectatori, jucătorul care îl susţine fiind obligat să treacă de la un adversar la altul timp de multe ore. Aceasta explică ironica afirmaţie a marelui maestru american Reuben Fine, potrivit căreia „pentru a fi un bun jucător de simultane este esenţial să ai picioare bune şi o privire rapidă". Ceea ce putem deduce din vechiul record al marelui maestru argentinian Miguel Najdorf, care a jucat în 1950, la Sao Paulo, 250 de partide, timp de 12 ore şi jumătate, cu rezultatul uimitor de 226 câştigate, 10 pierdute, 14 remize.

De asemenea, de o mare popularitate se bucură *simultanul orb* (< fr. *simultané à l'aveugle*), despre care am vorbit însă mai înainte (v. **Partidă**).

Strategie

Este cunoscut faptul că şahul a fost conceput ca un joc în care lupta are asemănare cu bătăliile militare, iar în acestea **strategia** (< fr. *stratégie*) are o importanţă primordială. Evoluţia ideilor în şah a constat în primul rând în progresele privind *strategia*, important domeniu al teoriei şahului, în care s–au cristalizat principiile unanim acceptate astăzi despre dezvoltarea pieselor, formarea centrului, pregătirea din timp a planului de joc, aplicarea sau eventual modificarea lui ţinând seama de aspectele schimbătoare ale poziţiei etc.

Este ştiinţa (sau poate şi arta) de a elabora elementele de bază ale desfăşurării jocului, care se înfăptuiesc încă din faza de deschidere. Termenul apare târziu, în lucrări fundamentale de teorie modernă, deşi existau desigur suficiente elemente care îi vădeau existenţa.

Ne oprim iarăşi la Rujiţki, primul nostru izvor, care spre sfârşitul manuscrisului dă cititorului său imaginar unele indicaţii de *strategie*: „Cu câteva trăsături nu poţi lua giocul, fiind că fieştecare parte are multe mijloace spre apărare, şi ca să ştie cineva cu siguranţie chipul prin care ar pute câştiga partida, acesta este cu neputinţă. Dar cel ce va pune pietrile sale la o aşa poziţie ca să poată atacarisi şi ca să să poată şi apăra, şi tot odată dacă va apuca la vremea cuviinciioasă un plan cu pătrundere şi îl va executarisi bine, acela poate nădăjdui a fi biruitor".

Mijloacele concrete care dau viaţă concepţiilor strategice sunt elementele tactice (v. *infra*). Elemente de *strategie* şi *tactică* se găsesc, la alt nivel, şi în şahul artistic, în special în domeniul finalurilor, atât de apropiate jocului practic.

Şah!

Este o mutare efectuată de o piesă adversă cu atac direct şi imediat asupra regelui. Anunţul verbal de avertizare este considerat un act de curtoazie, însă fără a fi obligatoriu. Aşa cum am arătat deja mai înainte, termenul la noi are dublă etimologie: tc. *şah* şi germ. *Schach*. La Rujiţki este explicat astfel: „*Şah!* Să zice când fără înpiedecare poţi atacarisi pe împăratul duşmănesc". Termenul nu era suficient asimilat în acea perioadă, astfel că în dicţionarul lui Poenaru este luat direct din fr. *échec*: „... *eşek*, zicere ce întrebuinţează cineva la jocul şatranci, când dă de ştire împrotivnicului să-şi tragă înapoi sau să-şi apere pe riga". Începând de la Albin, termenul *şah!* devine unic: „Pronunţarea cuvântului *schach* este un avertisment dat regelui advers, de câte ori e atacat...". Albin adoptă grafia germană originară, dar după aceea va fi redat în grafii diferite în tipăriturile şahiste ale secolului al XIX-lea. Nu reţinem decât formele *şac, siac,* folosite în revista orădeană „Familia", care vădesc influenţa magh. *sakk*.

Termenul francez *échec* (derivat din pl. *échecs*) a dezvoltat un sens aparte, cel de „nereuşită, insucces, înfrângere", devenind cuvânt independent, pe care l-a împrumutat şi româna sub forma *eşec*.

În stadiul contemporan al evoluţiei limbii române termenul *şah!* a căpătat sensul străveziu „atac, ameninţare”. Un exemplu ne oferă un editorial recent din presa noastră: „Decizia democraţilor, *şah* la liberali”. Pe de altă parte, dicţionarele moderne (DEX, DLR), înregistrează locuţiunea verbală *a ţine* (*pe cineva*) *în şah* cu semnificaţia „a pune (pe cineva) în dificultate, luându–i posibilitatea de a acţiona, de a lua o hotărâre; a ţine (pe cineva) în tensiune”. Titlul recent al unui articol de ziar, privind economia mondială, arată cât de actuală este şi astăzi această expresie: „Dolarul, *ţinut în şah* de arabi şi de chinezi”. Această utilizare figurată a termenului se întâlneşte şi în alte limbi: fr. *tenir en échec* „a ţine în frâu”; germ. *im Schach halten* „a ţine (pe cineva) în şah”; sp. *tener en jaque a alguien* „a ţine în şah pe cineva”.

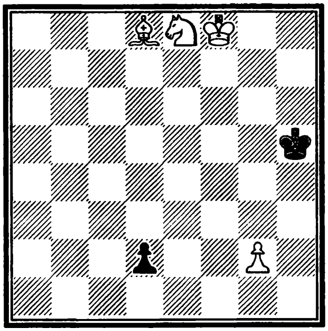
Şah etern / şah perpetuu

Nu este prima dată când vorbim despre acest termen, dar este necesar să–i acordăm mai multă atenţie. Aşa cum reiese din denumirea sa, prin el se defineşte situaţia când unul dintre adversari dă o serie de şahuri pe care celălalt le poate para, dar nu le poate evita în niciun fel. De obicei, se recurge la acest mijloc de remiză forţată, atunci când nu există altă posibilitate de salvare a partidei.

În forma **şah etern** avem de–a face cu un calc după germ. *ewiges Schach*, iar forma **şah perpetuu** este împrumutată din fr. *échec perpétuel*.

V. Kivi

Pr. II, *Revista Română de Şah*, 1934



Remiză

Negrul nu pate fi împiedicat să transforme pionul d2 în damă. În această situaţie, albul va obţine remiza numai printr-o neaşteptată cooperare a figurilor sale, care vor ţine în şah etern regele advers:

1.♔g7! d1♕ 2.♘f6+ ♔h4 3.♘d5+! ♔g3 4.♗c7+ ♔f2 5.♗b6+ ♔e1 (accesul pe câmpurile albe g4, g2, e2, f1 este interzis, din cauza furculiţei calului pe câmpurile e3 şi c3) **6.♗a5+ ♔f2 7.♗b6+ ♔g3 8.♗c7+ ♔h4 9.♗d8+ ♔h5 10.♘f6+ ♔g5 11.♘d5+** etc.

O scurtă privire în trecut ne arată că Rujiţki a cunoscut termenul, dar i–a dat altă formă, potrivit mijloacelor pe care i le oferea atunci limba română, anume *şah necontenit:* „Cel ce va fi în acea poziţie de a priimi un *şah necontenit*, fără de a pute a să apăra, acela are dreptate a cere de la protivnic ca să contenească cu şahu; căci în alt chip va fi socotit partida remis, adică neisprăvit". La rândul lui, Albin reia sintagma *necontenit şah:* „Regina albă e forţată a da regelui adversar *necontenit schach...*". O modifică pe aceeaşi pagină, folosind formula *continuu schach*, arătând că este o cale sigură de a obţine remiza: „... jocul poate deveni şi nerezolut, când unul din jucători ţine pe regele adversarului său într–un *continuu schach...*". Pe la începutul secolului trecut apare şi sintagma *şach perpetuu*, dar după aceea vor fi folosite ambele forme din titlu.

Utilizat în stilul jurnalistic, termenul îşi dovedeşte forţa de sugestie în următoarea comparare a situaţiei politice neschimbate din ţara noastră cu finalul anost al unei partide: „Un *şah etern* în favoarea afacerilor vechi, transpartinice, cu aceeaşi actori".

Şah marseiez

Numele unei varietăţi de şah, născocite în anul 1925 de jucătorul Albert Fortis, care a trăit în Marsilia, **şahul marseiez** (< fr. *échecs marseillais*) are următoarea regulă principală care îl deosebeşte de partida obişnuită: fiecare jucător trebuie să joace câte două mutări una după alta. Unele excepţii: dacă prima mutare este un atac la regele advers, jucătorul care a dat şah nu mai are dreptul la a doua mutare; captura *en passant* şi *patul* cunosc anumite modificări. Această formă de şah a stârnit mult interes în epocă, printre celebrităţile care l–au practicat numărându–se Alehin şi Reti.

Şah prin corespondenţă

Denumire provenită probabil din fr. *jeu par correspondance*, reprezintă o modalitate foarte răspândită de a practica jocul de şah, fără ca adversarii să se afle în faţa tablei: ei îşi trimit mutările prin scrisori sau, uneori, prin telegrame, iar în ultima vreme prin poşta electronică. Nu este de loc nouă această formă de a juca şah. Un document medieval menţionează o partidă disputată pe această cale între comercianţi austrieci; la fel, există date care atestă că în secolul al XVII–lea negustorii veneţieni jucau prin corespondenţă cu comercianţii croaţi. Mai mult chiar, se ştie că în 1740, Frederic al II–lea, regele Prusiei, a jucat la „distanţă" cu scriitorul iluminist francez Voltaire, cu care era într–o corespondenţă activă.

Adevărata lansare pe plan internaţional a şahului prin corespondenţă are loc în prima jumătate a secolului al XIX–lea, când se vor disputa primele meciuri de anvergură: întâi, între cluburile unor oraşe (Amsterdam şi Rotterdam sau Edinburgh şi Londra), iar apoi între mari capitale (Londra – Paris). Prima instanţă internaţională care va organiza turnee de acest fel, I.F.S.B. (Internationalen Fernschach–Bund), ia fiinţă în 1928. Sub egida acesteia a fost organizată în 1935 prima Olimpiadă de şah prin corespondenţă. După război, în 1951 a fost constituită actuala Federaţie, sub denumirea „The International Correspondence Chess Federation" (I.C.C.F.). De atunci până astăzi au loc cu regularitate diverse turnee de specialitate, precum şi campionate mondiale specifice. Este o formă de şah care atrage un mare număr de iubitori ai acestei discipline intelectual–sportive din toate ţările lumii, care din diverse motive nu pot lua parte la concursurile organizate în faţa tablei.

Pentru a se asigura o simplificare a corespondenţei între jucători de diferite naţionalităţi, a fost adoptată o *notaţie numerică* specială, mai comodă decât cea algebrică, din care de fapt derivă. Potrivit acestei notaţii, pornindu–se de la Alb, coloanele sunt numerotate de la 1 la 8, de la stânga la dreapta, iar liniile, în mod egal, de la 1 la 8, astfel că un câmp va fi notat cu două cifre, prima indicând coloana, iar a doua linia. Prin urmare, o mutare va cuprinde numai indicarea câmpului de plecare, urmată de cea care desemnează câmpul unde ajunge piesa respectivă (care nu este în niciun fel menţionată).

Şi în această ramură a jocului de şah jucătorii noştri au avut rezultate demne de laudă: locurile 1 şi 2 în campionatul european din 1975, obţinute de Aurel Anton şi, respectiv, de Gh. Rotariu, şi din nou titlul de campion, obţinut de Vladimir Sălceanu, iar pe echipe câştigarea mai multor ediţii ale Cupei Ţărilor Latine.

Şah prin descoperire

Efectuarea unui **şah prin descoperire** (< fr. *échec à la découverte*) presupune mutarea prin care piesa jucată „descoperă" o altă piesă ce dă şah. Deci, atacul prin şah are loc prin deplasarea piesei care maschează piesa ce ameninţă regele advers. Forţa acestui tip de şah constă în aceea că piesa care joacă se poate deplasa pe mai multe câmpuri, atacând simultan şi alte obiective din tabăra oponentului.

Prima prezentare a acestei noţiuni, având forma *şah deschis*, apare la Albin: „*Schachul deschis* ... prin el se înţelege că jucătorul care dă schach printr–o figură, care mai are între dânsa şi regele advers o altă figură şi când trăgând din acel loc, regele advers rămâne de cea dintîi atacat...". În „Jurnalul pentru toţi" este tradus din franceză prin *şah descoperit*, denumire pe care o regăsim şi mai târziu, în ziarul „Românul" (1911). În sfârşit, menţionăm că în limbajul oral am întâlnit, la şahiştii mai vârstnici, şi forma hibridă *şah prin decuvertă.*

Şah şi mat!

Probabil din fr. *échec et mat*, **şah şi mat!** este formula prin care un jucător îşi anunţă adversarul că regele acestuia nu mai poate să se apere la mutarea următoare. Prima dată la noi apare la Rujiţki în forma tradiţională *Şah mat!*, preluată din vechiul şatrange, iar mai târziu, la Albin, o regăsim în grafia germană *schach–matt.* Dicţionarele înregistrează ambele forme: *Şah şi mat!* sau *Şah mat!*

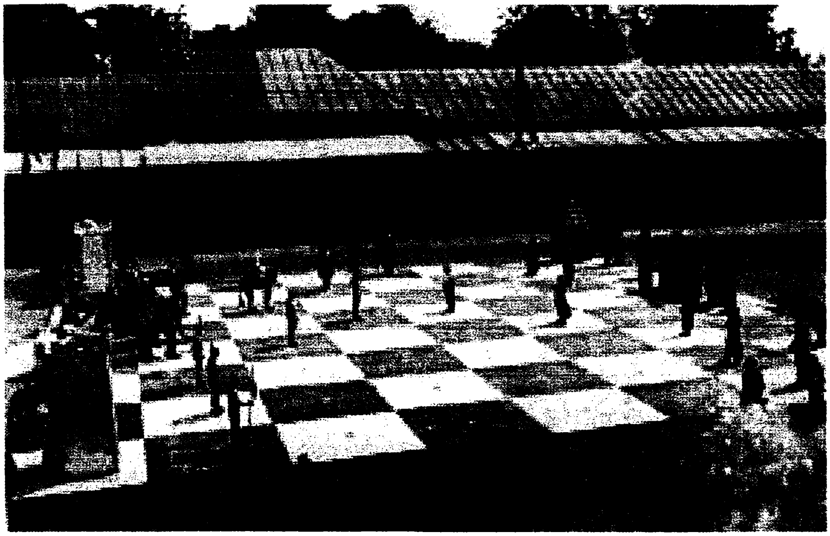
În unele limbi occidentale, unde jocul are o mare vechime, formula *Şah mat!* a intrat de mult în limba vorbită, având sens figurat foarte sugestiv: germ. *Schachmatt*, cu funcţie adjectivală „istovit, la capătul puterilor" sau engl. *checkmate* care, pe lângă valoarea sa semantică originară, înseamnă ca verb „a zdrobi, a înfrânge pe cineva cu desăvârşire". Dar şi în română există expresia *A face* (pe cineva) *şah şi mat* „a pune pe cineva în situaţia de a se recunoaşte învins (într–o

luptă, într–o dispută), care este identică cu expr. *a face mat* (DLR).

Formula *şah mat* a intrat, mai nou, şi în limbajul tehnic militar: engl. *Checkmate* este numele dat unui proiect de planificare strategică din cadrul aviaţiei militare a S.U.A., în anii '70 ai sec. XX.

Şah viu

Împrumut din fr. *échecs vivants*, **şahul viu** este una din formele rare de desfăşurare a unei partide de şah: jocul se petrece în aer liber, pe o tablă de şah amenajată *ad hoc*, piesele fiind persoane vii care se deplasează pe câmpurile depărtate unele de altele, la comenzile date de cei doi adversari. Spectacolele de acest fel au o mare vechime. Primul înregistrat de istorie este cel organizat în anul 1408 la Granada, în Spania, de emirul arab Mahomed. Mai târziu, un duce de Weimar a construit în curtea castelului său o tablă de şah imensă din marmură, cu carouri colorate în alb şi negru, unde se organizau asemenea întreceri şahiste.



O partidă de şah viu, cu ocazia Olimpiadei de şah, München, 1936

Având caracter de reprezentaţie teatrală, *şahul viu* s–a bucurat de–a lungul timpului de o mare răspândire, unii din „actorii" principali fiind jucători de şah iluştri. Cel mai faimos spectacol a avut loc în anul

1934 la Moscova, pe un stadion. Piesele au fost repartizate astfel: doi atleţi puternici (halterofili şi aruncători cu greutatea) figurau ca *regi*, două jucătoare de tenis erau *dame*, *turnurile* erau reprezentate de atleţi „uşori”, înarmaţi cu mitraliere, *nebunii* au fost ciclişti, *caii* erau aruncători cu suliţa, în timp ce jucători din două echipe de fotbal îndeplineau rolul de *pioni*. M. Botvinnik, campionul U.R.S.S. de atunci, conducea piesele albe, iar Riumin, campionul Moscovei, conducea piesele negre. Partida s–a terminat remiză după 36 de mutări.

Tabia

Este numele arab al deschiderii (*ta biya* „dispozitiv de luptă”), care a fost dat în şatrange acelor poziţii de deschidere dinainte cunoscute şi de la care începea o partidă. După cum se ştie, atunci jocul era destul de lent; amintim puterea redusă şi mobilitatea slabă a unor piese ca *firzan* şi *al–fil*, ceea ce ducea la consumarea unui mare număr de mutări până când piesele importante să poată intra în joc, până să se atingă un moment satisfăcător al fazei dezvoltării. De aceea, vechii maeştri ai şatrangelui au elaborat tipuri de poziţii, cu şanse de ambele părţi, de la care să se poată desfăşura jocul propriu–zis.

La drept vorbind, cele 31 de *tabii* medievale cunoscute (v. Murray) reprezintă germenii deschiderilor analizate de teoria modernă, precum şi un început al teoriei dezvoltării. Şi în stadiul actual al teoriei se poate vorbi de un fel de *tabii* moderne, deoarece multe variante–şablon din deschideri, îndelung analizate şi însumând adesea peste 15 mutări, sunt jucate zeci de ani fără schimbări importante.

Tactică

Element important din teoria şahului, **tactica** (< fr. *tactique*) studiază mijloacele de realizare a planurilor strategice propuse, adică mutările concrete necesare într–o anumită poziţie, precum şi procedeele tactice adecvate. Alături de strategie, *tactica* constituie arsenalul de luptă al jucătorului de şah.

În istoria şahului, se disting, cum am mai arătat, perioade diferite de predominare a concepţiilor de joc sub acest aspect. Romanticii puneau mare preţ pe combinaţii şi pe mutări tactice spectaculoase, dar mai târziu „şcoala clasică” dominată de Steinitz,

dimpotrivă, aplică cu strictețe principiile strategice, lăsând *tacticii* un rol secundar. Jucătorii moderni au învățat că şi una şi alta sunt necesare, în egală măsură, astfel că un mare campion trebuie să se bizuie pe o strategie solidă şi să stăpânească perfect arta loviturilor tactice.

Din vechile manuale româneşti nu putem desprinde idei ce merită a fi amintite aici. Ne oprim numai la manuscrisul lui Rujiţki, care ne oferă în această privință doar câteva sfaturi înțelepte. Este vorba de capitolul *Pentru plan şi execuția lui*: 1). „Decât toate mai întâi cercetează bine unde unde este parte[a] ce[a] mai slabă a duşmanului şi acolo ţânteşte tot planul. 2). Iar dacă nu găseşti prilej apoi urmează a cerca cu un atac viclean cu cavalerii. 3). Pietrile care îţi vor fi piedică la planul făcut, pi acele să le schimbi cu a duşmanului. 4). Bine este ca să înpiedici pi duşmanul să nu poate muta pe împăratul său".

Tehnică

În jocul de şah, **tehnică** se cheamă capacitatea unui jucător de a transforma avantajul în victorie. Cu cât avantajul este mai mic, cu atât gradul **tehnicii** trebuie să fie mai mare. Aceasta se vădeşte cel mai clar în finalul de partidă, unde cea mai mică imprecizie poate să anuleze avantajul deținut. Termenul şahist ne–a venit din fr. *technique* sau germ. *Technik*. Virtuoşi ai tehnicii au fost toţi campionii mondiali, cu deosebire Capablanca, Alehin, Petrosian, Botvinnik, Smîslov, dar şi alţi mari jucători, printre care un loc de cinste îl merită Akiba Rubinstein (polonez de origine), un neîntrecut maestru al finalurilor.

Teorie

Prin acest nume se înțelege ştiinţa jocului de şah, care stipulează principiile generale şi metodele de joc care guvernează cele trei faze ale partidei de şah. De aceea, termenul poate fi aplicat fiecărei faze de care se ocupă: teoria deschiderilor, teoria jocului de mijloc şi teoria finalurilor.

Cele mai elaborate sunt teoria deschiderilor şi teoria finalurilor. În afara unor contribuţii individuale importante în domeniul finalurilor, succese notabile au înregistrat în ultima vreme cercetările

întreprinse cu ajutorul calculatoarelor, care au stabilit căi sigure de tratare a unor tipuri speciale (de exemplu, în finaluri având până la 7 piese). Pentru faza jocului de mijloc, cercetările teoretice au început de abia în primele decenii ale secolului trecut şi de aceea, cum am spus în alt loc, în absenţa unor linii directoare ferme, decisive vor fi în această „terra incognita" doar forţa de joc şi inventivitatea fiecărui jucător.

Timp, tempo

În terminologia şahistă, **timpul** semnifică atât durata jocului măsurată cu ajutorul ceasului, cât şi numărul de mutări efectuate. Este un element fundamental al jocului de şah, alături de material (piesele) şi spaţiu (tabla de şah). Factor esenţial în desfăşurarea partidei, *timpul* determină de multe ori gradul dezvoltării forţelor, în special în deschidere sau imediat după aceea. Un **tempo** (< it. *tempo*), termen recent, care exprimă de fapt „mutarea privită ca unitate a unei succesiuni de mutări", poate fi decisiv. Se obţine în special în faza de deschidere, printr–o dezvoltare rapidă şi armonioasă, prin consolidarea centrului etc. Dimpotrivă, se pierde prin lipsa de preocupare în acest scop, sau (în sens îngust) prin repetarea sau întârzierea unei mutări, prin efectuarea de mutări inutile. Rezultatul cel mai clar al pierderii unui tempo îl constituie adesea cedarea iniţiativei către adversar.

Dacă ne referim la *timp* ca limită de desfăşurare a jocului, să menţionăm că au fost înregistrate de–a lungul anilor multe recorduri, dificil însă de ierarhizat. Astfel, cea mai scurtă partidă poate fi cea de la un turneu–handicap, Cape Town, 1908 (negrul fără ♙f7): 1.e4 g5?? 2.♕h5# sau Dorđević – Kovacević, Bela Crkva, 1984: 1.d4 ♘f6 2.♗g5 c6 3.e3?? ♕a5+ [0–1]; iar dintre cele mai lungi: Nikolić – Arsović, Belgrad, 1989, remiză, 269 mutări (peste 20 de ore) sau Pilnik – Czerniak, Mar del Plata, 1950, remiză, 191 mutări (23 de ore).

Termenul *timp* apare la M.A., atunci când spune că „albul a câştigat două *timpuri*" sau, cum am spune astăzi, două *tempouri*. Cei doi termeni au ajuns până la urmă să fie sinonimici în unele publicaţii şahiste, deşi *tempo* înseamnă doar „o mutare".

Termenul *tempo* este des utilizat în compoziţia şahistă, în special în tematica studiilor, subiect asupra căruia vom da unele detalii la capitolul corespunzător.

Transformare

Apărut târziu, termenul **transformare** se foloseşte numai în legătură cu pionii, atunci când aceştia ajung pe prima sau, respectiv, pe ultima linie, şi denumeşte înlocuirea lor obligatorie şi imediată cu orice figură proprie, exceptând regele. Este calchiat după germ. *Umwandlung* „schimbare, transformare". Despre această regulă avem prima informaţie la Rujiţki, dar aplicarea ei atunci avea anumite limite: „Dacă un soldat va întra până la linia întâia a duşmanului (la linia ofiţărilor) atunce *va putea pune în locul său unul din ofiţări* ori pe care va vroi, însă numai din acii ofiţări care vor fi lipsind lui".

Această limitare a dreptului de *transformare* nu trebuie să surprindă, deoarece timp de secole regula funcţiona în acest mod restrictiv (mai ales în Italia): *înlocuirea pionului numai cu o figură proprie pierdută*. Regula s–a impus în forma generoasă de astăzi abia după anul 1850, ca o acută nevoie de a îmbogăţi finalul, cea de a treia fază a partidei, caracterizată cel mai des printr–un număr redus de piese, în care figurile apărute prin *transformare* pot anima lupta în mod semnificativ. Un exemplu în acest sens ni–l oferă o celebră partidă jucată în anul 1919, la Moscova, între Alehin şi Grigoriev (cunoscut mai mult ca etudist şi teoretician), în care la mutarea a 23–a se aflau pe tablă cinci dame (trei albe şi două negre); partida a fost câştigată prin mat de către viitorul campion mondial.

La noi, termenul actual a avut de aşteptat până să se generalizeze. În manualul lui Albin sunt date explicaţiile necesare cu privire la înlocuirea pionului cu alte piese, utilizându–se termenul *schimbare*, alături de vb. *schimba*: „Fiecare pion ajuns pe ultima linie a adversarului său *se schimbă* îndată într–o regină sau altă figură (după voinţă) chiar când prin această *schimbare* şi–ar redubla sau tripla ofiţerii ce deja îi are pe tablă".. Forma *schimbare* se mai menţine un timp, dar apar apoi diverse perifraze, ca: „pionii *se prefac* unul după altul *în regine*", „pionul *se transformă*".

De abia în prima jumătate a secolului trecut apare forma *transformare*, care devine apoi termen general folosit, cu excepţia compoziţiei de şah, unde este concurat de termenul *promoţie* (< fr. *promotion* sau engl. *promotion*).

Valoarea pieselor

Pentru a discuta termenul **valoarea pieselor** (cf. fr. *valeur des pièces*), este necesar să arătăm că *valoarea absolută* a pieselor, pe care o au în poziţia iniţială, poate să se schimbe în cursul jocului, în funcţie de caracteristicile poziţiei şi de faza de joc, devenind *relativă*, inferioară sau superioară celei *absolute*. Acest postulat trebuie să fie bine cunoscut de către orice debutant, ca primă achiziţie teoretică importantă.

Experienţa marilor jucători, transpusă în manualele de şah, a stat la baza stabilirii următoarei scări de valori, luându–se pionul ca unitate de măsură: calul şi nebunul = 3 (sau 2) pioni; turnul = 5 (sau 4) pioni; dama = 9 (sau 8) pioni: regele, a cărui valoare poate fi considerată infinită din punctul de vedere al scopului partidei, poate îndeplini serviciile a 3 pioni (în anumite poziţii). Acest barem poate servi ca un ghid practic în efectuarea unor schimburi de piese, de exemplu: un turn = nebun + 2 pioni; dama = 3 piese minore etc. La aceste constatări s–a ajuns după cercetări şi analize făcute în special în secolul trecut. Aşa se explică de ce sunt puţine şi sărace în conţinut indicaţiile cuprinse în literatura noastră şahistă veche cu privire la *valoarea pieselor*.

Ca de obicei, Rujiţki este cel care deschide primul acest subiect în capitolul *Pentru preţul figurilor*, în care aflăm următoarele: „După poziţia giocului este şi *preţuirea figurilor*. Câteodată un adiutant este mai de folos decât un turn. Iar altă dată un cavaler este mai de trebuinţă decât însuşi vizirul”. Din acest citat reţinem că autorul îşi dă seama de *valoarea relativă* a pieselor, care poate fi alta decât cea *absolută*, expusă în paragraful următor: „... însă piste tot giudicând apoi urmează *preţul ofiţărilor* aşa: întîi viziru; al doile[a] turnurile; al treile[a] adiutanţii şi cavalerii. Soldaţii sânt pietrile cele mai neînsemnate”. Unele explicaţii adiacente mai figurează, într–o formă naivă, şi în capitolele *Pentru avansul ce are adiutantul cătră cavaler* sau *Avantajul cavalerului cătră adiutant*.

La Albin, în altă fază de dezvoltare a teoriei şahiste, vom găsi afirmaţii mai precise, exprimate într–o terminologie mai apropiată de cea actuală, în capitolul *Regule generale asupra valoarei şi însemnătăţii pieselor*. Câteva citate: „Pe la începutul sau pe la mijlocul jocului, regele nu se întrebuinţează ca o figură ofensivă, ci în diferite

urgente cazuri, el trece în mijlocul câmpurilor; la finitul jocului însă, *puterea* sa creşte, ca *puterea* unui ofiţer, pentru că el apără pioanele, protejându–le în înaintarea lor, spre a se transforma în ofiţeri"; „Regina, după cum am mai zis, este *cea mai forte figură*, căci leagă totodată mişcările turnului şi ale curierului..."; „*Forţa* turnului este atuncea mare, când dominează peste linii libere..."; „*Puterea* turnului creşte pe la mijlocul jocului (...) însă de mai puţin folos în comparaţiune cu curierul care nu este ţinut pe terenul său diagonal de pioanele inamice sau cu cavalerul care sare peste piesele sale sau ale inamicului său"; „Dintre pioane, pionul regelui şi ale reginei sunt *mai tari* decât celelalte, cele de colţuri sunt *mai slabe*".

Variantă

În jocul practic, **varianta** (< fr. *variante*) este numele dat seriei de mutări strâns legate între ele, care determină o anumită linie de joc. În deschideri, unele *variante* poartă un nume specific, de obicei al unui jucător care a analizat–o sau a jucat–o pentru prima oară. Totodată, prin *variantă* se înţelege şi succesiunea de mutări forţate care apar în cursul schimburilor de piese sau al combinaţiilor cu răspunsuri obligatorii. Notăm că în presa şahistă veche s–a folosit rar şi termenul *variaţie*.

În compoziţia şahistă, după cum vom vedea, termenul *variantă* are sensuri deosebite.

Zugzwang

Împrumutat din germ. *Zugzwang* „mutare forţată, obligatorie", termenul a fost introdus în vocabularul şahist internaţional de ex–campionul mondial Em. Lasker, pentru a denumi „poziţia în care una din părţi este silită să facă o mutare neconvenabilă, neavând altă alegere". Evident, mutarea aceasta constituie un dezavantaj, de unde rezultă că cel aflat în *zugzwang* nu–şi va slăbi poziţia, dacă ar avea dreptul să nu joace, ceea ce ar fi însă împotriva legilor şahului.

În partide, poziţii de *zugzwang* apar de obicei când rămân pe tablă puţine piese (niciodată în deschidere sau în jocul de mijloc). Este un element tematic important utilizat în diverse compoziţii de şah.

XIV. Şahul artistic

Formă specială de practicare a jocului, *şahul artistic* (< fr. *les échecs artistiques*) are o vechime apropiată de a jocului la tablă. Este cunoscut şi sub denumirile *compoziţie şahistă* (< fr. *composition échiquéenne*) şi *problemistică* (derivat din *problemist*); în trecut a fost folosit puţin timp şi termenul echivoc *problematică*. Ceea ce deosebeşte şahul artistic de jocul la tablă este faptul că întrecerea şahistă nu se produce între combatanţi reali, ci între Alb şi Negru, pe diagrame, unde sunt prezentate poziţii imaginate de autorii lor, având drept de a fi considerate creaţii personale. Primele manifestări de acest gen apar încă în epoca şatrangelui şi le găsim în vechile manuscrise ale maeştrilor arabi *alia*, în care, pe lângă deschideri şi finaluri de partide, se găseau şi poziţii compuse de autori, aşa–zisele *mansube* (< ar. *mansuba*). Aveau numai enunţ de câştig, iar acesta se obţinea prin mat, prin pat şi prin „despuierea" regelui advers (rămas singur pe tablă). Soluţia era forţată şi destul de naivă, cu atac neîntrerupt asupra regelui advers.

Odată cu răspândirea şatrangelui în Europa apuseană apar şi culegeri de probleme, care de fapt însumau mansube orientale. Citām doar două lucrări scrise în limba latină: prima, păstrată la Florenţa, ***Bonus socius***, datând din a doua jumătate a sec. XIII, cu autor necunoscut, conţine 194 de mansube, iar a doua, din 1500, tot cu autor ascuns sub pseudonim, ***Civis Bononiae***, conţine 288 de poziţii însoţite nu numai de soluţii, ci şi de comentarii. Păstrând vechile reguli ale şahului medieval, aceste mici creaţii originale nu prezintă decât interes istoric.

De abia după modernizarea şahului, care începe în epoca Renaşterii, se poate vorbi despre apariţia unor producţiuni cu mai multă substanţă, apropiate de ceea ce numim astăzi compoziţii şahiste. Acest reviriment se va produce în secolul al XVIII–lea, după publicarea finalurilor de partidă cuprinse în cartea lui Philippo Stamma şi mai ales a lucrărilor semnate de trei italieni: Ercole del Rio, Giambattista Lolli şi Domenico Ponziani.

Prima jumătate a secolului al XIX–lea este de fapt începutul dezvoltării compoziţiei şahiste moderne, care va căpăta, încetul cu

încetul, un statut nou, putând fi considerată o disciplină aparte, capabilă să scoată în evidenţă, cu mijloace specifice, conţinutul multilateral al jocului de şah şi frumuseţi imposibil de realizat în întrecerile directe, *pe viu*, între doi adversari.

Apariţia revistelor de şah occidentale, de care am luat cunoştinţă mai înainte, precum şi înfiinţarea unor rubrici de şah în publicaţii periodice, vor crea climatul favorabil pentru dezvoltarea tuturor ramurilor compoziţiei şahiste. Aceasta se va înfăptui în a doua jumătate a secolului al XIX–lea, când iau naştere, în domeniul problemelor, diferite şcoli naţionale, cu caracteristici proprii:

a) şcoala engleză, care dă atenţie în special problemelor cu mat în 2 şi 3 mutări cu variante numeroase;

b) şcoala germană veche, care a pus bazele problemelor în 4 şi mai multe mutări cu soluţii dificile şi ramificate;

c) şcoala cehă (boemiană), potrivit căreia ideea trebuie însoţită şi de frumuseţea poziţiilor finale de mat;

d) şcoala neo–germană (logică), având ca principiu de bază logica manevrelor care alcătuiesc soluţia;

e) şcoala strategică, apărută mai târziu, sub influenţa unor compozitori americani, proclamă predominanţa elementelor strategice, care să fie reprezentate printr–un complex de variante tematice.

O istorie aparte are compoziţia şahistă americană, care se dezvoltă independent şi se va afirma pe plan internaţional încă din secolul al XIX–lea, graţie unor compozitori geniali, cum au fost Samuel Loyd şi William Shinkman.

Şcoala strategică domină şi în zilele noastre, după ce între timp s–au cristalizat principiile de construcţie şi criteriile obiective care slujesc la ierarhizarea valorică a problemelor. În această privinţă şi–au adus contribuţia autori din diferite ţări, care au elaborat, mai ales după al doilea război mondial, unele mecanisme noi care au revigorat tematica veche, lărgind în mod sensibil orizontul creator al problemiştilor.

Spre deosebire de probleme, studiile au posibilităţi mai mari de a exprima resursele combinative şi poziţionale ale jocului de şah, tocmai pentru că între ele şi partidă există legături strânse, lucru pe care l–a relevat marele maestru Richard Reti când a definit studiul ca

„final de partidă cu conţinut neobişnuit". Dacă problema de şah are o logică a luptei deformată de numărul limitat de mutări, studiul este fundamental opus, logica luptei fiind aceeaşi ca în partida practică.

Perioada de formare a studiului modern a fost relativ mai scurtă decât în cazul problemelor. Poziţiile cu caracter didactic, care caracterizează majoritatea vechilor studii publicate în sec. XIX, reprezentate prin importante contribuţii ale germanilor J. Kling, B. Horwitz şi austriacului J. Berger, îşi pierd în bună parte actualitatea, odată cu apariţia unor adevărate opere artistice datorate lui Aleksei Troiţki (1866–1942), mare compozitor rus, considerat fondatorul etudisticii moderne. De asemenea, însemnată a fost în acest domeniu şi contribuţia altui corifeu, francezul Henri Rink (1870–1952). În dezvoltarea compoziţiei de studii mari merite au avut, în cursul secolului trecut şi alţi compozitori celebri, din Rusia şi apoi din Uniunea Sovietică: L. Kubbel, fraţii M. şi V. Platov, G. Mattison, M. Liburkin, G. Kasparian ş.a.

De o apreciere deosebită se bucură compoziţia şahistă în rândul marilor jucători de şah, unii dintre ei chiar practicând–o periodic (Keres, Smîslov, Timman, Benkö). Elocvente sunt şi cuvintele lui Garri Kasparov în această privinţă: „Definirea compoziţiei şahiste ca o artă nu este niciun fel de exagerare, deoarece problemele şi studiile inspirate de imaginaţie dăruiesc ore de bucurie milioanelor de iubitori ai şahului".

Activitatea internaţională în şahul artistic este coordonată de o comisie specială a F.I.D.E. cu numele de *Permanent Commision for Chess Composition*, care de aproape patru decenii organizează cu regularitate campionate mondiale de compoziţie pe echipe, iar în ultimul deceniu şi campionate individuale. O realizare de seamă a acestui for este editarea de albume retrospective, cuprinzând compoziţii de toate genurile, care servesc la acordarea de titluri internaţionale compozitorilor. Cele 19 volume apărute până acum reprezintă o adevărată Carte de aur a compoziţiei şahiste mondiale, în ele compoziţia românească fiind reprezentată cu peste 200 de compoziţii, probleme şi studii, aparţinând la 27 de autori.

Şahul artistic în ţara noastră

Prima problemă semnată de un autor român se datorează lui Mihail C.A. Şutzu şi a fost publicată în revista „La Stratégie", oct. 1868, iar cea mai veche problemă apărută în presa românească, respectiv în revista „Familia" (1871), este semnată de Nicolae Nicolescu (v. *Buletin).* Timp de un deceniu, revista orădeană a organizat mici concursuri de dezlegări şi a publicat peste 20 de compoziţii aparţinând unor autori cu nume româneşti (C. Lăzărilă, Ilie Crişan, Nicolae Strâmbu ş.a.). Desigur, aceste compoziţii au un nivel modest, rămânând totuşi ca preţioase fapte de istorie. Această stare de lucruri corespundea slabei dezvoltări a mişcării şahiste de la noi din vremea aceea, care trăia doar prin interesul unor amatori, puţini la număr şi izolaţi. Dacă în şahul practic jucătorii noştri erau siliţi să–şi desfăşoare activitatea în afara graniţelor ţării, ca A. Albin, G. Marco, H.A. Gudju, la rândul lor compozitorii, neavând la dispoziţie o revistă de şah autohtonă, s–au îndreptat spre publicaţii străine (în special „La Stratégie", „Wiener Schachzeitung" şi „Deutsche Schachzeitung").

Odată cu începutul secolului al XX–lea, trei problemişti români se afirmă tot mai mult pe arena internaţională: Wolfgang Pauly (1876–1934), Sigmund Herland (1865–1954), Valeriu Oniţiu (1872–1948). Toţi sunt nume importante în istoria şahului artistic, dar fără îndoială Pauly (de origine germană, stabilit în România la vârsta de 5 ani) este o stea veşnic strălucitoare. A compus peste 4.000 de probleme, multe dintre ele devenite veritabile „taskuri", menţionate în diverse enciclopedii de specialitate. A compus în toate genurile, a abordat multe idei de o mare profunzime, care cereau totdată şi o înaltă tehnicitate constructivă. A jucat un rol de frunte în dezvoltarea şahului feeric şi a scris mai multe lucrări, mai cunoscută fiind cea cu titlul *Asimmetry* (în colaborare cu T.R. Dawson), care a apărut în anul 1927. Despre el, problemistul olandez M. Niemeijer a scris o carte sugestiv intitulată ***Zo spraak W. Pauly*** („Aşa a vorbit W. Pauly"), punându–l alături de marile genii ale problemisticii mondiale: „Loyd, Pauly şi Shinkman sunt trei nume care au realizat maximum ce se poate atinge în şahul artistic". Pentru a–i completa profilul biografic, se cuvine să amintim că, fiind stăpânit încă din tinereţe de pasiunea sa pentru

astronomie, a descoperit, concomitent cu americanul Coddington, o nouă cometă, care poartă numele lor sub forma „Coddington–Pauly 1898", a calculat elementele şi efemeridele micii planete *Aeternitas* şi a făcut observaţii interesante asupra unor stele variabile. O foarte bogată monografie, cu multe elemente inedite, i–a fost dedicată recent şi în România: Marian Stere, ***Wolfgang Pauly, Challenge of a Legacy. Provocarea unei moşteniri,*** Gambit, Bucureşti, 2001.

În deceniul al doilea al secolului trecut apar primele publicaţii şahiste, din păcate cu o viaţă scurtă: „Recreaţiunea", editată la Iaşi, între 1912 şi 1913, de prof. univ. Victor Costin, problemist de talent, şi „Şahul", editată în anul 1914 de Ion Gudju, cunoscut jucător din perioada romantică a şahului românesc.

Prima dintre acestea a adus reale servicii problemisticii noastre, întrucât a găzduit şi creaţii autohtone valoroase, alături de reproduceri străine. Dar despre o adevărată răspândire a interesului pentru problema de şah nu putem vorbi decât după primul război mondial, când apare „Revista Română de Şah" (1925), devenită apoi organ oficial al Federaţiei Române de Şah, în paginile căreia se formează un puternic cerc de compozitori, depăşindu–se stadiul mai vechi când notorietate aveau doar câteva individualităţi excepţionale.

Menţionăm, în primul rând, pe Israel Schiffmann (1903–1930), care ocupă un loc aparte în istoria problemisticii româneşti şi mondiale. În scurta sa activitate creatoare, începută în anul 1924, a obţinut peste 60 de premii, din care 20 de premii I la mari concursuri internaţionale, ajungând să fie considerat de presa şahistă străină drept cel mai mare specialist al momentului în domeniul problemelor cu mat în 2 mutări. A inventat o temă spirituală, foarte populară şi astăzi, care îi poartă numele. Valoarea problemelor sale a atras admiraţia specialiştilor, o parte importantă a operelor sale fiind subiectul unei cărţi semnate de Gabriel Baumgartner (pseudonimul problemistei elveţiene Odette Volenweider), ***Faszinierendes Schachproblem***, Heidelberg, 1963.

Alături de trioul amintit mai sus, Pauly, Herland şi Oniţiu, o activitate susţinută au avut şi alţi compozitori de renume internaţional: Rafael Kofman (stabilit în U.R.S.S.), Camil Seneca (stabilit în Franţa), Leon Loewenton, Anatole F. Ianovcic, Francisc Rduch, Iosif Schlarko,

Martin Gohn. Epoca aceasta se caracterizează prin trecerea de la şcoala strategică spre o nouă fază, aceea de descoperire a noi teme şi efecte strategice axate pe intensificarea jocului de apărare al negrului. Compozitorii români au adus contribuţii originale în teoria problemelor cu mat în 2 mutări.

Astfel, în afară de tema Schiffmann, de care am vorbit, pot fi menţionate şi altele: tema Ianovcic, tema Bograd, tema Costăchel, tema Leibovici, tema Diaconescu, tema Goşman, tema Pauly etc.

Un loc aparte îl ocupă în perioada interbelică Paul Farago, părintele etudisticii româneşti, câştigător a numeroase mari concursuri internaţionale, medaliat cu aur la Turneul olimpic din 1936. A rămas cunoscut ca autor de studii ce se remarcă prin dificultatea soluţiei şi prin forţa contrajocului negru, elemente care au constituit o importantă contribuţie la îmbogăţirea tematică a studiilor moderne. Cartea sa ***Idei noi în şahul artistic***, apărută în 1956, cuprinde o mare parte a creaţiei sale.

Anii de după al doilea război mondial încep cu un mare succes al problemisticii romîneşti: câştigarea primului loc la campionatul mondial de dezlegări pe echipe desfăşurat în anul 1948. Numărul celor care s–au dedicat compoziţiei creşte ca urmare a răspândirii şahului în rândurile tineretului şi a organizării de concursuri interne de către diferite publicaţii, fie de compunere de probleme, fie de dezlegări. Datorită măsurilor luate de Federaţia Română de Şah, sistemul competiţional cuprinde şi compoziţia şahistă, se organizează diferite concursuri interne, iar campionatele naţionale se desfăşoară cu regularitate, creându–se în acest fel stimulentul necesar pentru dezvoltarea armonioasă a tuturor ramurilor tradiţionale de compoziţii. Paralel, compozitorii români îşi intensifică participarea la mari concursuri internaţionale, urmată într–un timp relativ scurt de obţinerea unor succese individuale remarcabile.

Câteva întâlniri cu echipe străine dovedesc progresele compozitorilor noştri: în 1948–1949, meciul cu Polonia este pierdut la diferenţă de un punct; în 1957, Bucureşti–Belgrad (38–26); în 1959, România – Ucraina (588–470½). Încă o afirmare pe plan internaţional o va prilejui întrecerea organizată în anii 1975–1976 între ţările socialiste (Bulgaria, Cehoslovacia, Mongolia, Polonia, R.D. Germană,

România, Ungaria şi U.R.S.S.), în care reprezentativa noastră s–a clasat pe locul al doilea.

Înfiinţarea în 1971 a „Buletinului Problemistic", al cărui redactor a fost mult timp acelaşi neobosit Anatole F. Ianovcic, a adus reale servicii formării de noi compozitori ce vor deveni cu timpul veritabili maeştri.

Adevăraţii ani de maturitate ai şahului artistic românesc vor fi deceniile următoare ale secolului trecut, aşa cum arată rezultatele obţinute de reprezentativa noastră în Campionatele mondiale pe echipe (World Chess Composition Tournament of the F.I.D.E.): ediţia din 1983 – locul 8 (din 29 de ţări) şi locul 2 în clasamentul secţiei de probleme în 4 şi mai multe mutări; ediţia din 1984–1988 – locul 10 (din 28 de ţări) şi locul 1 la secţia probleme în 2 mutări; ediţia din 1989–1992 – locul 2 în clasamentul secţiei de studii; ediţia din 1993–1996 – locul 9 (din 35 de ţări) şi locul 2 la secţia de studii.

Cele mai preţioase contribuţii la aceste succese le–au avut marele maestru Emilian Dobrescu, etudist de faimă mondială, şi maestrul F.I.D.E. Mircea Manolescu, un compozitor de mare talent, care a compus cu o uşurinţă remarcabilă toate genurile de probleme. Adăugăm aici şi unele frumoase rezultate individuale: clasarea pe locul I a unui studiu de Emilian Dobrescu la *Turneul Olimpic* din Grecia (Salonic, 1984); desemnarea unei compoziţii a maestrului F.I.D.E. Nicolae Micu drept *cel mai valoros final artistic al anului 1989*, de către Comisia de compoziţie a F.I.D.E.; câştigarea de către acelaşi compozitor a *Trofeului N. Macleod 2000–2001*, concurs la care au participat toate compoziţiile (probleme şi studii) publicate în cei doi ani în paginile prestigioasei reviste britanice „The Problemist".

Nu putem să nu observăm că, după trecerea anilor, compozitorii noştri au avut realizări individuale importante şi că, fără înlocuitori ai „veteranilor" echipei naţionale, s–a produs un recul în starea problemisticii româneşti actuale. Ultimele două decenii dovedesc o evidentă scădere a interesului tinerei generaţii pentru această manifestare „de cabinet" a şahului, mai dificilă şi, trebuie să recunoaştem, mai puţin producătoare de avantaje faţă de şahul competiţional la tablă.

Termeni uzuali în compoziţia şahistă

Vom analiza pe rând cei mai importanţi termeni cu care cititorii se pot întâlni adesea în cronicile închinate evenimentelor şahiste, în comentariile de specialitate asupra problemelor şi studiilor de şah. Aşa cum vom vedea, unii termeni pe care îi vom analiza sunt folosiţi şi în şahul practic, menţionaţi în capitolul precedent, dar spre deosebire de aceştia în compoziţie au sensuri specifice.

Ameninţare

Spre deosebire de partidă, în probleme noţiunea are caracter concret şi imediat, având în vedere poziţia de mat, după ce a fost efectuată prima mutare. De regulă, se cere ca **ameninţarea** de mat să fie unică. Sunt teme care permit şi mai multe ameninţări (de pildă, tema Fleck). În problemele ortodoxe cu 3 mutări se recomandă ca ameninţarea să nu fie *scurtă*, ci să aibă acelaşi număr de mutări ca şi enunţul. Această cerinţă, după unii exagerată, nu poate fi realizată decât rareori la problemele ortodoxe cu mat în 4 sau 5 mutări, iar la cele cu enunţ mai mare de 5 mutări devine aproape imposibilă.

Aristocratică

Calitatea de **aristocratică** este atribuită compoziţiei, problemă sau studiu, în care sunt absenţi pionii albi şi negri pe diagramă. Termenul face parte din vocabularul internaţional al şahului artistic, iar la noi este împrumutat probabil din fr. *aristocratique.*

Baby

Provenit din engl. *Baby*, este numele dat problemelor cu cel mult 5 piese. Se mai numesc şi **superminiaturi** (< fr. *superminiature*). Compoziţiile având la dispoziţie acest material redus au atras în special pe etudişti, dar astăzi, în era calculatoarelor, studiile de acest gen au pierdut din interes, fiind concurate de analizele computerizate, care aproape nu mai fac posibilă descoperirea de subiecte noi.

Blocadă

Acest termen, pe care l–am întâlnit şi mai înainte, are altă semnificaţie în problemistică faţă de partidă. Prin el se denumeşte acel

tip de problemă în care, înainte de prima mutare, deci în poziția de pe diagramă, albul are maturi pregătite fie la orice mutare a negrului (în acest caz numindu–se *blocadă completă*), fie numai la unele mutări (*blocadă incompletă*).

Interesante sunt problemele cu blocadă completă în care, după prima mutare a albului, nu se mai mențin mutările de mat existente în poziția inițială, ci se schimbă, rezultând un alt joc, eventual altă temă, ceea ce îi ridică mult valoarea. Sunt cunoscute şi sub denumirea englezească „White to play".

Câmp de refugiu

Calc după fr. *case de fuite*, **câmp de refugiu** se numeşte câmpul pe care se poate deplasa o piesă dacă este atacată. Cel mai des, termenul este folosit atunci când regele este supus atacului advers şi se referă la zona liberă alăturată acestuia. Acordarea câmpurilor de refugiu prin cheie este un procedeu tehnic des utilizat în problemele cu mat în 2 şi 3 mutări. Dacă aceste câmpuri există deja în poziția inițială, în problemele cu adevărat valoroase trebuie să fie prevăzute şi răspunsuri de mat la fuga regelui înainte de prima mutare.

Cheie

Prima mutare a soluției unei probleme se numeşte **cheie** (calc după fr. *clé)*.

Condiția fundamentală a corectitudinii unei *mutări–cheie* este ca ea să fie *unică*, adică poziția nu trebuie să admită o altă mutare care să facă posibil matul prevăzut în enunț. Unicitatea este o chestiune de natură tehnică, dar *cheia* este supusă şi cerințelor de ordin estetic. Prima dintre ele este dificultatea, căci o problemă cu o cheie evidentă nu face o bună impresie nici dezlegătorului, nici arbitrului de concurs. Aceasta se poate obține, de exemplu, dacă prin cheie se dau câmpuri de refugiu regelui negru, dacă se sacrifică o piesă grea, dacă se expune regele albului unor contraşahuri neaşteptate etc.

Dificultatea cheii era o trăsătură dominantă a vechii şcoli de compoziție, în special nord–americane şi germane. Din ceea ce am spus se înțelege că sunt de condamnat acele soluții care încep cu o captură de figură neagră sau cu şah.

Compoziţie

Prin **compoziţie** (< fr. *composition*) se înţelege poziţia inventată care îndeplineşte anumite condiţii de formă şi conţinut, şi care nu rezultă din partide, chiar dacă opera respectivă poate izvorî uneori din acestea. Compoziţiile au trăsături comparabile cu cele ale oricărei creaţii şi pot produce iubitorului de frumos în şah satisfacţii estetice şi să-i îmbogăţească cunoştinţele tehnice. Din acest motiv, autorului i se spune *compozitor* (< fr. *compositeur)*; rar, este denumit şi *componist* (< germ. *Komponist*).

Două sunt varietăţile principale de compoziţii şahiste: problemele şi studiile (finalurile artistice); cei care le compun au şi nume adecvate genului practicat: *problemist* (< fr. *problemiste*) şi *etudist* (< fr. *étudiste*).

Contraşah

Formaţie românească din *contra* + *şah*, **contraşahul** este o apărare puternică a negrului prin atacul direct asupra regelui alb. Există teme de probleme în care la contraşahurile negrului albul răspunde imediat tot cu un atac asupra regelui negru, prin intermediul unei baterii, un aşa-zis „contraşah încrucişat” (cf. fr. *échec croisé*).

Cursă

Aşa cum însuşi cuvântul arată, **cursa** (< fr. *piège*) este o mutare de obicei atrăgătoare, care nu reprezintă adevărata cheie a problemei. Se mai numeşte şi *încercare* (după fr. *essai* sau germ. *Verführung*). Atunci când, după această mutare falsă, jocul se desfăşoară într-un mod asemănător cu soluţia reală, ea are denumirea de *cursă tematică*. În aceste cazuri, respingerea fiecărei curse trebuie să fie unică, pentru a ridica valoarea problemei.

În compoziţia şahistă modernă, *cursele* au devenit un element absolut necesar nu numai în probleme, ci şi în studii. Dacă în perioada cuprinsă între cele două războaie mondiale tendinţa generală era realizarea temelor clasice în cât mai multe variante şi descoperirea de teme noi, în anii postbelici problemele (mai ales cele cu mat în 2 şi 3 mutări) au drept caracteristică principală înnoirea arsenalului tehnic clasic cu *jocuri aparente* (v. *infra*) şi *curse tematice*. Prin aceste

elemente se măreşte gradul de dificultate a soluţiei şi, ceea ce este mai important, se îmbogăţeşte substanţial conţinutul strategic al compoziţiei respective, adesea repetat în multiple faze, fapt care contribuie în mare măsură la exprimarea artistică a temei tratate.

Dezlegare, dezlegător

Termeni vechi în problemistică, **dezlegare** şi **dezlegător** sunt echivalenţi ai fr. *solution* şi *solutionniste*, pe care îi găsim încă din secolul al XIX-lea în rubricile de şah din „Familia" şi „Adevărul ilustrat". În prima revistă citată, este menţionat un mic concurs de dezlegări al cărui câştigător a fost desemnat „prin sortire" (= tragere la sorţi).

Dezlegătorii fac parte bineînţeles din familia problemiştilor, iar România a avut mereu buni reprezentanţi în marile concursuri internaţionale. Reamintim că în anul 1948, Campionatul mondial de dezlegări a prilejuit echipei României, formată din Paul Leibovici, Petre Seimeanu, Eugen Rusenescu, Leon Löwenton, A. Lapedatu, Radu Voia, Emilian Dobrescu, Saul Segenreich, Rubin. Moise şi Paul Diaconescu, o performanţă absolut deosebită: *câştigarea titlului mondial.*

Atragem atenţia că termenul *dezlegare* are şi altă semnificaţie, pe care o vom analiza mai departe sub cuvântul-titlu **legare.**

Dominaţie

Dominaţia este termen uzual în etudistică şi se referă exclusiv la studiile de câştig. A fost introdus în tematica modernă de francezul Henri Rick, sub denumirea *domination.*

În esenţă, denumeşte generic controlul specific al albului pe anumite câmpuri, posibilităţile de a ataca şi de a captura piese negre prin diferite mijloace, care să-i asigure avantajul material necesar pentru victorie.

O clasificare riguroasă a diferitelor tipuri de *dominaţie* a întreprins celebrul compozitor Ghenrih Kasparian în cartea sa *Domination in 2545 endgame studies*, Moscova, 1980, deosebit de utilă nu numai amatorilor de studii, ci şi jucătorilor de concurs.

Dual

Frecvent întâlnit, cuvântul **dual** (< fr. *dual*) numeşte acea mutare după cheie de care dispune albul pentru a continua soluţia, însă în afară de cea intenţionată de autor. Este un defect de construcţie inacceptabil atunci când apare în *variantele principale* ale problemei sau studiului, în acest caz fiind vorba de *dualuri majore*, care descalifică automat lucrarea respectivă, deoarece sunt echivalente ca gravitate cu dublele soluţii. Unele dualuri însă pot fi considerate *minore* de către arbitrii judecători, dacă nu afectează soluţia în ansamblu.

Cuvântul apare în compusul *antidual,* denumirea unei teme interesante, deseori tratate în probleme şi studii, care constă în evitarea dualurilor.

Dublă soluţie

Prin **dublă soluţie** (< fr. *double solution*) se înţelege modalitatea de a rezolva compoziţia şi prin altă cheie decât cea intenţionată, dacă este problemă, sau prin alte continuări de joc, radical deosebite de intenţia autorului, dacă este vorba de un studiu. În cazul problemelor lucrurile pot fi controlate cu ajutorul calculatorului, care a devenit un infailibil verificator al corectitudinii soluţiei. În munca de creaţie a etudiştilor programele de care dispunem pot fi de un real ajutor pentru verificarea soluţiei prevăzute, dar în absenţa mijloacelor electronice puritatea soluţiei depinde încă de puterea de analiză a autorului.

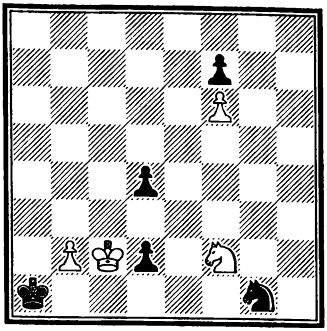
Cu înţelesul de „dublă soluţie" se mai folosesc: sintagma *soluţie marginală*, care este un calc după rus. *побочное решение*, sau termenul *demolare* (< fr. *demolition*).

Excelsior

Acest termen livresc ascunde sub haina lui latină (< *excelsior* „mai sus") numele unei teme abordate mai ales în studii, presupunând transformarea unui pion aflat pe câmpul iniţial.

A intrat în şahul artistic datorită lui Samuel Loyd, care a realizat–o magistral într–o problemă celebră: un modest pion alb aflat pe câmpul b2, aparent fără nicio perspectivă, este cel care face mat regele negru aflat în centrul tablei, ajungând victorios tocmai pe câmpul a8.

Virgil Nestorescu
M.O. I, *Probleemblad*, 2001 (reconstrucţie)



Albul câştigă

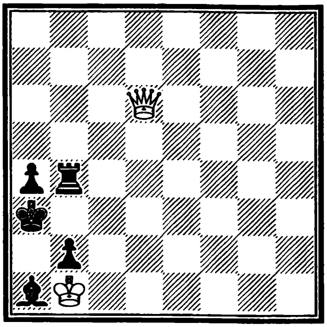
1.b4! (1.b3? ♘e2 2.♔xd2 ♘f4 3.♘e4 ♔b2 4.b4 ♔b3 5.b5 ♘d5 6.♔d3 ♔b4 7.♔xd4 ♘xf6 =) **1...♘e2 2. b5!** (numai avansarea pionului îl avantajează pe alb. Alte continuări dau timp negrului pentru apărare, de ex.: 2.♔xd2? ♘c3 3.♔d3 ♘d5 4.b5 ♘xf6 =; 2.♘g4? d1♕+! 3.♔xd1 ♘c3+ 4.♔c2 ♔a2 5.♘e5 ♔a3 6.♘xf7 ♘d5 =) **2...♘c3 3.b6 d1♕+! 4.♘xd1 ♘e4! 5.b7 d3+! 6.♔c1!** (nu 6.♔xd3? ♘c5+ 7.♔d4 ♘xb7 8.♔d5 ♘d8 9.♘e3 ♘e6 10.♔d6 ♘g5 =) **6...♘c5 7.b8♖** ±. Transformarea pionului în damă ar fi profund greşită: 7.b8♕? ♘b3+! 8.♕xb3 d2+ 9.♔xd2 pat.

Fata Morgana

Cu numele **Fata Morgana** a fost botezată o temă care poate intriga pe necunoscători, deoarece prin ea se încearcă o îndrăzneaţă adaptare pe tabla de şah, prin intermediul problemelor, a fenomenului optic cunoscut sub acelaşi nume. Se caracterizează prin aceea că în urma manevrelor executate de alb, de obicei deplasări sistematice până la epuizarea mutărilor de rezistenţă ale negrului, se ajunge înainte de mat la aşezarea iniţială a pieselor. Imaginea creată de dispariţia şi de reapariţia aceleiaşi poziţii este formal asemănătoare imaginilor produse de fenomenul fizic *Fata Morgana*, cu deosebirea că în şah enunţul este finalizat, nu rămâne doar o irealizabilă dorinţă. A fost introdusă în practica compoziţională de Wolfgang Pauly, rămânând ca o temă specifică mai ales problemelor cu mat invers.

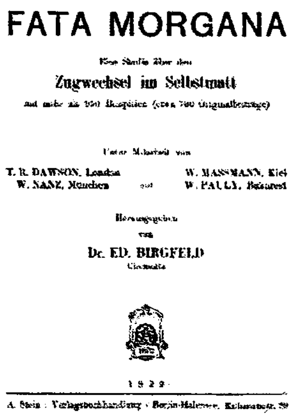
W. Pauly

Wiener Schachzeitung, 1930



6#

O frumoasă ilustrare a acestei dificile teme este problema de mai sus, care seamănă cu un studiu de câştig. Înainte de toate, observăm că în cazul când negrul ar fi la mutare, ar trebui să mute 1...♔b3, după care ar urma imediat 2.♕d3#. Ţinând seama de acest amănunt, albul trebuie să găsească o manevră care să readucă poziţia din diagramă, dar cu negrul la mutare. Iată această manevră: **1.♕c5! ♔b3 2.♕c2+ ♔a3 3.♕c3+! ♖b3 4.♕c5+ ♖b4 5.♕d6! ♔b3 6.♕d3#**

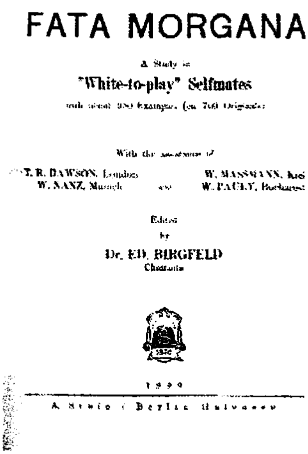

FATA MORGANA

Zugwechsel im Selbstmatt

T. R. DAWSON, London — W. MASSMANN, Kiel

W. NANZ, München — W. PAULY, Bukarest

Dr. ED. BIRGFELD


FATA MORGANA

"White-to-play" Selfmates

T. R. DAWSON, London — W. MASSMANN, Kiel

W. NANZ, Munich — W. PAULY, Bucharest

Edited by

Dr. ED. BIRGFELD

O lucrare, celebră la vremea ei, având-ul printre autori şi pe Wolfgang Pauly

Gemeni

Termenul **gemeni** (după fr. *jumeau* sau engl. *twins*) denumeşte poziţiile de problemă sau de studiu cvasi–identice, cu deosebirea că faţă de cea prezentată pe diagramă există, de regulă, în poziţia *geamănă*, o singură modificare, în urma căreia şi soluţia va fi complet schimbată sau va avea unele elemente formale în plus, cum ar fi, de pildă, tablourile de mat. *Gemenii* se întâlnesc mai ales în problemele *heterodoxe* şi se obţin prin mai multe mijloace, numite şi *elemente discriminante* (din fr. *éléments discriminants*). Modificările poziţiei iniţiale se aduc pe mai multe căi: adăugarea unei piese, eliminarea unei piese, înlocuirea unei piese, deplasarea unei piese pe alt câmp, rotaţia tablei etc. Enunţul rămâne de obicei acelaşi.

Problemistului francez de origine română, Camil Seneca, i se datorează în bună parte punerea la punct a teoriei *gemenilor*, expuse într–o serie de articole publicate în revista „Thémes 64".

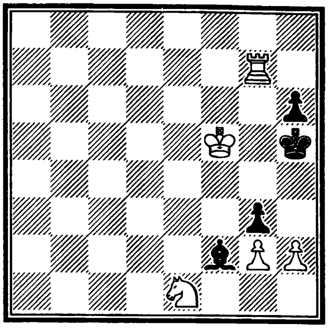
Un exemplu amuzant de problemă cu *gemeni*, inspirat de o poveste a lui Voltaire din „Istoria lui Carol al XII–lea", a fost conceput de inegalabilul Sam Loyd.

Împrejurările istorice care au prilejuit crearea acestei probleme sunt legate de înfrângerea de la Poltava a lui Carol al XII–lea, regele Suediei, de către trupele ruseşti. Retras la Bender, în sudul Basarabiei, juca şah deseori cu un ministru al său numit Grothusen, dar aici va fi atacat de turci şi de tătari ca să părăsească locul de refugiu. A încercat să reziste, întărindu–şi apărarea, continuând să joace liniştit partide de şah.

De aici, anecdota este preluată de Sam Loyd, care arată cu mijloacele şahului ce s–a întâmplat mai departe.

În problema compusă de Loyd, regele suedez, care are albul, îşi anunţă adversarul că îl va face mat în 3 mutări, dar o ghiulea turcească sparge fereastra casei unde se aflau cei doi şi sfărâmă calul alb de pe tablă. Adversarul său vrea să înlocuiască piesa cu alt cal, dar regele refuză spunând: „Nu am nevoie de cal. Fără el te fac mat în 4 mutări". Chiar după ce a terminat aceste vorbe, o altă ghiulea loveşte pionul alb marginal, care elimină şi această soluţie. După scurt timp, Carol al XII–lea exclamă: „Am găsit. Totuşi, vei fi făcut mat în 5 mutări!".

S. Loyd
Chess Monthly, 1859



a) diagrama – 3#; b) fără ♘e1 – 4#; c) fără ♘e1 şi ♙h2 – 5#

Soluţiile sunt următoarele: a) **1.♖xg3 ♗xg3 2.♘f3** şi **3.g4#; 1...♗xe1 2.♖h3+ ♗h4 3.g4#**; b) **1.hxg3 ♗e3 2.♖g4 ♗g5 3.♖h4+ ♗xh4 4.g4#; 1...♗e1 2.♖g4 ♗xg3 3.♖xg3** şi **4.♖h3#** ; c) **1.♖b7!** (nu 1.♖d7? ♗d4! 2.♖xd4 pat sau 2.♖d5 ♗g1! 3.♖d1 ♗h2 şi matul nu mai poate fi efectuat în 5 mutări) **1...♗e3 2.♖b1 ♗g5 3.♖h1+ ♗h4 4.♖h2! gxh2 5.g4#**.

Aceşti gemeni născociţi de Loyd nu s–au dovedit însă singurii posibili. Căci povestea putea să aibă un altfel de început, aşa cum a arătat 30 de ani mai târziu problemistul estonian F. Amelung, care a sugerat că era posibil un alt gemen al poziţiei a), *dacă prima ghiulea ar fi eliminat turnul alb, şi nu calul*, după care ar fi urmat un 6#: **1.♘f3 ♗e1** (1...♗ ad lib. 2.hxg3 şi 3.g4#) **2.♘xe1 ♔h4** (2...gxh2 3.♘f3 h1♕ 4.g4#) **3.h3! ♔h5 4.♘d3 ♔h4 5.♘f4 h5 6.♘g6#**

Ilegală

Se consideră **ilegală** (< fr. *illégale*) acea poziţie de problemă care nu respectă regulile normale ale jocului de şah. Iată câteva exemple: a) plasarea unei figuri pe un câmp unde nu ar fi putut ajunge, în condiţiile unei partide imaginare jucate corect; b) prezenţa mai multor figuri de acelaşi fel (de ex. trei cai albi) şi totodată a tuturor celor opt pioni, fapt care exclude o posibilă transformare; c) imposibilitatea de a se demonstra ultima mutare a albului, care ar trebui să mute primul, ceea ce contravine enunţului problemei.

Insolubilitate

Defect fundamental al oricărei compoziţii, **insolubilitatea** (< fr. *insolublilité*) constă în faptul că una din apărările negrului respinge ameninţarea făcută prin cheie, în felul acesta enunţul nemaifiind respectat.

În prezent, publicarea unor probleme de 2# şi 3# insolubile poate fi evitată uşor prin control computerizat, în schimb în domeniul studiilor insolubilitatea rămâne încă un posibil defect mai greu de observat.

Joc aparent

Provenit din fr. *jeu apparent*, **jocul aparent** este un termen intrat în perioada interbelică a secolului trecut în vocabularul problemistic internaţional, devenind un element primordial în arsenalul tehnic al compoziţiei moderne. Prin el se denumeşte jocul pregătit în poziţia iniţială a unei probleme în *n* mutări, constând în existenţa prealabilă a maturilor ca răspuns la mutările (tematice) ale negrului sau la toate mutările acestuia (în problemele cu blocadă completă). Aceasta presupune că după efectuarea cheii nu se mai menţine, albul având alte continuări de mat.

Notăm că în rusă poartă denumirea plastică de *илюзорная игра* „joc iluzoriu" (pentru amănunte v. *Compoziţia şahistă*).

Joc virtual

Mutările albe şi negre care apar după cursa tematică şi constituie variantele unei soluţii ireale ale unei probleme se numesc **joc virtual** (< fr. *jeu virtuel*).

Există probleme–record care au realizat tema abordată în trei faze: întâi, în jocul aparent, după aceea de mai multe ori în jocul virtual, corespunzător numărului de curse, şi apoi în jocul real, după adevărata cheie a soluţiei. Trebuie subliniat că maturile cu care se încheie enunţul sunt diferenţiate în fiecare fază.

Legare, dezlegare

Aceşti doi termeni complementari, **legare, dezlegare**, des întâlniţi în domeniul compoziţei şahiste, au un rol important în

construcţia strategică atât a problemelor, cât şi a studiilor. Primul termen ne este cunoscut din şahul practic şi nu–l mai analizăm.

Dezlegarea (cf. fr. *déclouage*), omonim cu cel însemnând „soluţie”, denumeşte acea mutare care anulează **legarea** unei piese. Aceasta se poate face pe două căi: dezlegare *directă*, prin plecarea piesei care exercită legarea, a doua prin întreruperea liniei de acţiune a acestei piese, şi se numeşte dezlegare *indirectă*.

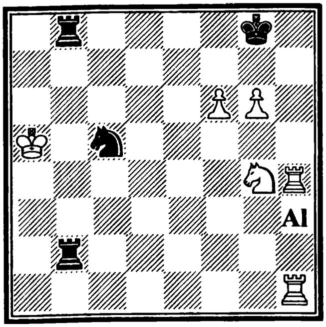
Din termenul **legare** au derivat prin prefixare: *autolegare* (v. fr. *autoclouage*), care nu are nevoie de explicaţie, şi *semilegare* (v fr. *demiclouage*), adică acea formaţie în care pe linia de acţiune a piesei legătoare se află două piese adverse.

Mansuba „Matul lui Dilaram”

Este povestea cuprinsă într–un manuscris pierdut al lui As Suli (sec. IX), considerat „cel mai vechi campion al lumii”, apărută pentru prima oară în revista franceză „Le Palamède”, în anul 1836.

Fără să i se cunoască autorul, mansuba figurează în manuscrisul citat împreună cu un text, pe care îl redăm în continuare, prescurtat:

> Un tânăr nobil arab a avut ideea nebunească să joace şah, contra unei mari sume de monede de aur, punând ca gaj pe frumoasa sa sclavă şi favorită cu numele Dilaram.
>
> Aflat într–o situaţie desperată şi ameninţat cu un mat într–o mutare, i se tulbură vederea, capul nu îi mai funcţionează, îşi blestemă lăcomia care l–a adus în stare să–şi piardă femeia adorată şi, nefiind capabil să vadă o scăpare, crede că soarta lor este pecetluită.
>
> Dar, frumoasa Dilaram, care urmărea partida cu faţa ascunsă de voalul pe care îl purta, a studiat–o cu atenţie şi, nedorind cu nici un chip să devină proprietatea străinului, a strigat:
>
> „Stăpâne, bucuria să vă intre iar în inimă, căci dacă sacrificaţi cele două turnuri, mai degrabă decât pe mine, dacă avansaţi elefantul (= *alfil*) şi apoi împingeţi pionul, atunci calul va da mat!”



Mat în 6 mutări

Soluția este: **1.♖h8+! ♔xh8 2.Alf5+ ♖h2 3.♖xh2+ ♔g8 4.♖h8+! ♔xh8 5.g7+ ♔g8 6.♘h6#**. Piesa notată **Al** pe câmpul h3 (*al–fil*) merge în diagonală, sărind un câmp ocupat sau liber.

Mat economic

Prin **mat economic** (cf. fr. *mat économique*) se înțelege acea poziție de mat la care participă toate piesele albe prezente, în afară de rege și pioni. În cazul când iau parte la mat absolut toate piesele, matul se numește *perfect economic.*

Mat–ecou

Se numește **mat–ecou** acel mat care se realizează într–o pereche analoagă, „în ecou", adică atunci când configurația lor este identică, iar regele negru se află pe un câmp de aceeași culoare. Termenul pare să fie calchiat după fr. *(mat) écho.*

La fel de cunoscut este și termenul înrudit **cameleon–ecou** (după fr. *mat caméléon*), care se deosebește prin aceea că, în al doilea mat, regele negru se află pe altă culoare față de primul tablou.

Mat model

Cultivat în compoziții pentru efectele estetice pe care le produce, **matul model** (< fr. *mat modèle*) este acea poziție de mat care întrunește în același timp trăsăturile matului economic și matului pur.

Una din cerințele de bază ale școlii boemiene (cehe) de compoziție este ca o problemă (în 3 și mai multe mutări) să conțină cel puțin trei maturi model. În trecut s–a mai numit și *mat regulat.*

Mat pur

Poziţia de **mat pur** (< fr. *mat pur*) se obţine atunci când fiecare câmp din jurul regelui negru este controlat de o singură piesă albă sau este ocupat de o piesă neagră (fără a mai fi păzit şi de o piesă albă). La noi mai are şi denumirea învechită de *mat curat*.

Meredith

Este numele dat oricărei probleme construite cu nu mai puţin de 8 şi nu mai mult de 12 piese.

Promotorul acestui tip de compoziţie economică a fost problemistul american William Meredith (1853–1903), al cărui nume a devenit apoi nume comun, constituind, alături de *baby* şi *miniatură*, denumiri de ordin formal din teoria problemistică modernă, extinse şi în ramura finalurilor artistice.

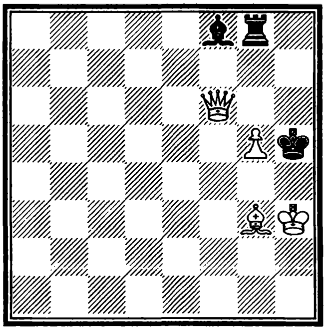
Miniatură

Se numeşte **miniatură** (< fr. *miniature*) orice compoziţie construită cu cel mult 7 piese albe şi negre. Restricţiile impuse de limitele materialului folosit nu au constituit o piedică, ci mai degrabă un stimulent pentru compozitori în căutările lor pentru realizarea unor idei dificile într–o formă de economie maximă.

Problema dată ca exemplu ilustrează tema Grimshaw (interferenţe negre pe acelaşi câmp efectuate de ♜, ♝ sau ♙).

I.A. Schiffmann

Pr. III, *Svenska Dagbladet*, 1929



2#

După cheia **1.♗h4!** (zugzwang) urmează: 1...♖g7 2.♕h6#; 1...♗g7 2.♕f7#; 1...♖g6 2.♕f3#

Miniatura fost practicată asiduu de şcoala boemiană, dar nu a fost neglijată nici de şcolile moderne de compoziţie. În mod deosebit, *miniatura* este cultivată în etudistică, unde clasicii au lăsat adevărate capodopere.

De aceea, nu este de mirare că de–a lungul vremii au apărut numeroase colecţii de probleme şi studii compuse în acest mod. Pe de altă parte, nu trebuie trecut cu vederea faptul că pentru dezlegători, ca şi pentru marele public, *miniaturile* sunt mai atrăgătoare, motiv pentru care sunt pe larg folosite în concursurile de toate gradele consacrate dezelegărilor.

Mişcare sistematică

Se numeşte repetarea acelei manevre, care se desfăşoară prin participarea a cel puţin 2 piese.

În probleme este rar întâlnită, dar a devenit termen internaţional în tematica studiilor, ca urmare a folosirii ei frecvente de către etudiştii ruşi şi sovietici, sub denumirea *систематическое движение*, pe care am împrumutat–o şi noi. Efectul ei artistic creşte, dacă este efectuată de mai multe figuri şi în mai multe faze, motivul geometric desenat de acestea pe tabla de şah putând fi asemuit cu un mic balet *sui generis*.

Perpetuum mobile

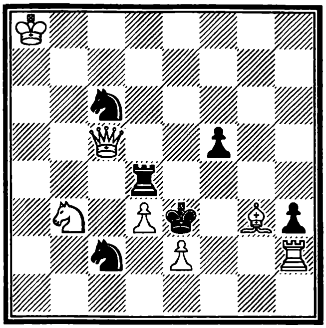
Veche expresie latinească, însemnând „mişcare perpetuă", **perpetuum mobile** a trecut din domeniul fizicii în alte sfere de creaţie, ajungând chiar şi în domeniul şahului.

Pentru şahul artistic românesc are o semnificaţie aparte, deoarece sub acest nume este cunoscută o temă spirituală, promovată de compozitorul român Wolfgang Pauly în anii '30 ai secolului trecut.

Încercăm să o definim cât mai simplu: într–o problemă de *n* mutări, jocul aparent din poziţia iniţială este schimbat în soluţie, dar după cheie soluţia devine la rândul ei joc aparent, care nu se poate menţine, albul întorcându–se la poziţia iniţială, adică la vechiul joc aparent.

V. Nestorescu

M.O. I, *Schach*, 1958



3# - a) diagrama; b) după cheie

Înainte de cheie este pregătit următorul joc principal: 1...f4 2.♗e1! ♘xe1 3.♕c1#; 1...♘c6 ad lib. 2.♕e5+ ♖e4 3.♗f4#. Albul nu poate să păstreze jocul, din cauza blocadei în care se află.

Soluția: **1.♝c7!!** (zugzwang) 1...f4 2.♗b6! (iată surpriza albului) 2...f3 3.♕g5# sau 2...♘c6 ad lib. 3.♕e5#; 1...♘c6 ad lib. 2.♕e5+ ♖e4 3.♕g3#. După mutarea–cheie albul este din nou în blocadă, în care soluția menționată devine joc aparent ce iarăşi nu poate fi păstrat, iar jocul aparent din poziția inițială va deveni joc real după soluția **1.♝g3!!** etc.

Se realizează aşadar un „du–te, vino!" fără sfârşit, formă originală de *perpetuum mobile* exprimat pe tabla de şah.

Plan pregătitor

Calc după germ. *Vorplan*, **plan pregătitor** este o noțiune fundamentală în problemele cu 3 şi mai multe mutări, care țin de şcoala logică, precum şi într–un anumit tip de studii moderne.

O problemă are un *plan pregătitor* şi un *plan principal*. Soluția, adică *planul* principal, nu se obține decât după executarea manevrei preparatorii, adică a *planului pregătitor*. Tentativa de a realiza planul principal de la primele mutări se numeşte *încercare tematică*.

În studii, combinațiile logice au câştigat tot mai mult teren în ultimele decenii. Astfel, o încercare a albului eşuează din cauza unei apărări negre. Ca urmare, câştigul sau remiza se vor realiza de abia

după ce albul recurge mai întâi la o manevră pregătitoare, de regulă greu de văzut de la început, care elimină sau face ineficientă această apărare a negrului.

Problemă

Termenul **problemă** este atribuit tuturor pozițiilor cu enunț de mat imaginate de un specialist, care împreună cu studiile reprezintă elementele componente fundamentale ale șahului artistic. Privind în urmă istoria lor, se poate spune că varietatea și cantitatea sunt trăsături care favorizează de departe problemele, în timp ce studiile, care reprezintă un gen mai dificil și mai greu accesibil, a fost și este abordat de un număr sensibil mai redus de compozitori.

Cuvântul comun există desigur de mult în limba română, având etimologie multiplă, dar ca termen șahist, împrumutat din fr. *problème*, apare spre sfârșitul secolului al XIX–lea. Îl găsim în forma *problema de siac* în revista „Familia", unde s–a mai publicat și o criptografie cu titlul *gâcitură de siac*, având ca subiect „săritura calului". Cuvântul popular *gâcitură* sau *ghicitură* „ghicitoare, cimilitură", a fost folosit deseori cu diferite accepțiuni enigmistice, în absența unei terminologii adecvate. În manualul lui Albin, alături de pluralul *probleme* găsim și varianta *problemuri*, pluralul unui înv. *problem* (< germ. *Problem*).

Există mai multe genuri de probleme care s–au constituit în cursul istoriei compoziției șahiste:

a) **Probleme ortodoxe** (< fr. *problèmes orthodoxes*) sunt cele construite conform regulilor enunțate în Regulamentul jocului de șah F.I.D.E., adică ale șahului „ortodox". În publicațiile noastre șahiste mai vechi au avut mai întâi numele de *probleme cu joc regulat*, iar apoi pe cel de *probleme directe* (cf. germ. *direktes Matt*), prin opoziție cu celelalte genuri care nu se supun regulilor generale.

b) **Probleme heterodoxe** (< fr. *problèmes hétérodoxes*) sunt cele care se abat mai mult sau mai puțin de la regulile șahului ortodox. Cele mai populare sunt problemele cu *mat invers* și problemele cu *mat ajutor*, cu joc și finalitate neobișnuite în problemele ortodoxe. Ele se cunosc de multă vreme, dar dezvoltarea și recunoașterea lor ca genuri de compoziții șahiste independente este târzie (primele decenii ale secolului trecut). Printre cei care au contribuit la progresele lor se

numără şi problemiştii români, în frunte cu clasicii W. Pauly, S. Herland, V. Onițiu, care au elaborat lucrări de înaltă valoare artistică, unele rămase ca modele încă neegalate.

Este necesar să amintim că în anii de după cel de–al doilea război mondial preocupările pentru compunerea de probleme heterodoxe şi, mai ales strict feerice, au încetat, din cauză că erau considerate ca o manifestare a idealismului în şah. Acest moment a fost însă depăşit destul de repede şi ele au renăscut în deceniile 6–7, fiind apoi introduse ca secții independente în campionatele naționale ale României.

Matul invers (< fr. *mat inverse*) are următoarea caracteristică: *albul începe şi îl obligă pe negru să facă mat regele alb.* Genul acesta de probleme este foarte vechi. Un exemplu rudimentar a fost găsit în culegerea medievală ***Bonus socius,*** amintită mai înainte. Mari maeştri ai problemelor cu mat invers au fost românii W. Pauly şi S. Herland, care au multe creații memorabile.

În **matul ajutor** (< fr. *mat aidé* sau germ. *Hilfsmatt*) jocul este, de regulă, început de negru, dar cu condiția *să–l ajute pe alb ca să facă mat regele negru.* După cum se vede, cele două părți *cooperează* activ pentru realizarea matului, fiind exclusă astfel orice fel de luptă. Din acest punct de vedere, denumirea rusească *кооперативный мат* este cea mai potrivită. În tematica modernă este pe larg folosit un tip special de maturi ajutoare care poartă numele „tip Onițiu", datorat compozitorului român.

c) **Probleme feerice** (< fr. *problèmes féeriques*) se numesc cele în care se folosesc piese noi, în afară de piesele din garnitura obişnuită, sau aceleaşi piese dar cu mers diferit de cel obişnuit, sunt adoptate chiar modificări ale tablei de şah şi reguli noi de desfăşurare a jocului. Părintele *şahului feeric* (cf. fr. *échecs féeriques*, engl. *fairy chess*) este considerat marele problemist englez T.R. Dawson, care a fondat o revistă ad–hoc numită „The Fairy Chess Review".

Cele mai cunoscute piese feerice sunt **Lăcusta** şi **Călărețul nocturn**, frecvent folosite încă din anii inventării lor de către Dawson. Denumirile sunt traduse din lexicul occidental: *Lăcusta* (simbolizată grafic printr–o damă întoarsă), din engl. *Grasshopper*, fr. *Sauterelle*, iar *Călărețul nocturn* (având ca simbol un cal întors), din engl.

Nightrider, fr. *Cavalier de la Nuit*. Au apărut cu timpul multe alte piese feerice: **alfil** şi **fers** (figuri cu mers limitat, luate din şatrange), **leo**, **pao**, **vao** (figuri cu mers săritor), **piese neutre** (pe care le mută atât albul, cât şi negrul) ş.a.

S–au inventat şi varietăţi aparte de şah feeric: **mat maximal**, **Circe**, **Madrasi**, **maturi reflexe** ş.a.

De asemenea, sunt cunoscute şi modificări ale tablei de şah, adică ale numărului de câmpuri, ale formei sale etc.

Domeniul şahului feeric este în zilele noastre foarte întins şi cuprinde genuri de probleme care se deosebesc total de ceea ce numim *şah ortodox*, dar trebuie recunoscut că, prin inovaţiile aduse, compoziţiile feerice produc pe tabla de şah adevărate mici minuni, inaccesibile cu mijloacele clasice aflate la îndemâna amatorului obişnuit.

Probleme retrograde

Problema **retrogradă** (< fr. *problème rétrograde*) se află la graniţa dintre ortodoxe şi heterodoxe.

Caracteristica acestui tip aparte de compoziţie constă în faptul că poziţia iniţială, care este legală, adică poate proveni dintr–o partidă, trebuie demonstrată cu exactitate, soluţia propriu–zisă fiind precedată de această *retroanaliză* (< fr. *retro–analyse)*. Cu alte cuvinte, în astfel de probleme se cere reconstituirea, integrală sau parţială, a jocului care a avut loc *înainte de momentul ilustrat în diagramă*.

Este un fel de excursie într–o lume imaginară, care se desfăşoară cu respectarea strictă a regulilor şahului. De cele mai multe ori, pentru rezolvarea lor este nevoie de fantezie şi de putere de calcul, ceea ce ne îndreptăţeşte să afirmăm că însuşi actul de compunere a lor se înscrie printre cele mai profunde creaţii ale jocului de şah.

Prin conţinutul lor, problemele cu analiză retrogradă se apropie în mare măsură de jocul practic. Enunţul lor poate fi foarte diferit, în afară de demonstrarea legalităţii poziţiei, de exemplu: dreptul de a face rocada sau anularea acestui drept, dreptul de a captura „en passant" un anume pion, indicarea primei mutări (a regelui sau a damei), cea mai scurtă partidă posibilă etc.

Printre problemiştii români care au avut prestigioase succese

internaţionale în concursuri de probleme cu analiză retrogradă menţionăm pe Valeriu Oniţiu şi Leon Loeventon.

O subspecie interesantă sunt problemele cu **retromat**, în care se retrag mutările fie de către alb, fie de ambele părţi, după care se efectuează matul prevăzut de enunţ. O temă originală, şi astăzi întâlnită în concursuri, aparţine problemistului român Zeno Proca, cunoscută sub numele de „Retromat tip Proca".

Se ştie că, în genere, şahul a furnizat subiecte de inspiraţie multor scriitori, dar puţine sunt operele literare construite cu tematică problemistică, după cum şi mai puţine sunt cele care au ca motiv principal problema cu analiză retrogradă. Iată că, nu de mult, s–a întâmplat acest lucru în romanul scriitorului spaniol Arturo Perez–Reverte, *La tabla de Flandes*, apărut recent în româneşte sub titlul *Tabloul flamand* (editura Polirom). Intriga este ţesută în jurul unei enigme, a cărei rezolvare stă tocmai în descifrarea pe cale retroanalitică a unei poziţii de şah, zugrăvite într–un tablou al unui pictor flamand din secolul al XV–lea.

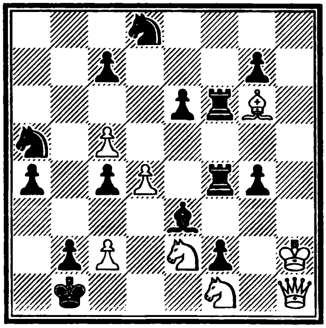


Probleme simbolice

Problema având o poziţie care, înainte de cheie, sau/şi în cursul soluţiei, formează un desen reprezentând un obiect, o cifră, o literă etc., se numeşte **problemă simbolică** (< fr. *problème symbolique*);

mai poartă şi denumirea de *problemă figurativă* (< fr. *problème figuratif*).

Un exemplu celebru, citat în enciclopediile de şah, este o problemă din 1823 a lui Aleksandr Petrov (jucător şi teoretician important, fondatorul compoziţiei şahiste ruseşti), în care este simbolizată „Fuga lui Napoleon Bonaparte din Moscova la Paris”. Pentru a face mai clare evenimentele care au loc pe tabla de şah, autorul a însoţit diagrama de un text, care evocă pe scurt sfârşitul războiului franco–rus din 1812: câmpul *a1* reprezintă Moscova, câmpul *h8* – Paris, regele negru este Napoleon, caii albi – cavaleria rusească, diagonala *h1–a8* – râul Berezina, unde armata rusă ar fi putut să–l ia prizonier pe Napoleon.



Soluţia, uşor de văzut, începe cu **1.♘d2++** şi cuprinde 14 mutări de urmărire continuă a regelui negru de către caii albi; de notat că la mutarea a 6–a albul poate da mat, dar tema problemei este ca regele negru să fie izgonit şi de aceea va fi atacat de cai până pe câmpul *h8* unde piere, prin mutarea regelui alb (**14.♔g2/♔g3#**), care deschide linia de acţiune a damei.

Probleme simetrice

Pentru a lămuri mai uşor conţinutul acestui tip de compoziţii, este necesar să ne oprim mai întâi asupra noţiunii de **simetrie** în şah. Se disting două feluri de simetrie: monocoloră şi bicoloră.

I. **Simetrie monocoloră**. Fiecare piesă are un corespondent de aceeaşi valoare şi de aceeaşi culoare aflat pe un câmp simetric. Sunt patru cazuri ce pot fi prezentate:

a) Simetrie în raport cu o axă formată din câmpuri aliniate vertical, orizontal sau diagonal. Aceste câmpuri simetrice sunt de aceeaşi culoare şi piesele într–un singur exemplar (în special regele) sunt obligatoriu situate pe această axă.

b) Simetrie în raport cu o axă formată dintr–o linie separând două succesiuni de câmpuri învecinate, aliniate pe verticală sau orizontală (ceea ce este imposibil pe diagonală).

c) Simetrie în raport cu un câmp. Acest caz nu este posibil în probleme ortodoxe, din cauză că regii se află pe câmpuri asimetrice.

d) Simetrie în raport cu un punct situat la granița comună a patru câmpuri, ceea ce presupune câmpuri simetrice de aceeaşi culoare. În acest caz regii iarăşi nu au loc corespunzător, fapt de neconceput în probleme ortodoxe.

II. **Simetrie bicoloră**. Fiecărei piese îi corespunde o altă piesă de aceeaşi valoare, dar de culoare opusă, pe un câmp simetric. În partidă, poziția inițială este un caz de simetrie bicoloră perfectă, în raport cu o linie orizontală care separă liniile a 4–a şi a 5–a. Ea se poate menține cât timp negrul joacă aceleaşi mutări ca albul, dar această stare de lucruri încetează repede. O astfel de partidă poate avea loc doar în minunatele poveşti ale baronului von Münchhausen, care a reuşit să câştige fără să cunoască jocul, făcând doar aceleaşi mutări ca adversarul său.

Revenind la cuvântul–titlu, trebuie spus că unicitatea mutării–cheie poate crea impresia că într–o problemă ortodoxă simetrică prima mutare ar trebui să păstreze simetria. Este posibil, dar nu este interesant. În realitate, o bună problemă simetrică este de preferat să aibă o soluție asimetrică pe o parte a tablei, iar mutarea simetrică să fie o încercare incorectă.

Un rol de seamă în elaborarea teoretică a rolului simetriei şi asimetriei în compoziția şahistă l–au avut englezul T.R. Dawson şi românul W. Pauly, coautori ai celebrei lor lucrări *Asymmetry* (1927).

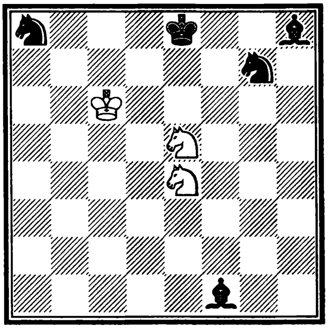
Remiză pozițională

Termen frecvent întâlnit în definirea unui anumit tip de remiză în finalurile artistice, **remiza pozițională** provine din rus. *позиционная ничья*.

O definiție clară este dată de celebrul etudist G.M. Kasparian, care i–a consacrat o lucrare fundamentală: „*Remiza pozițională* este poziția în care partea mai slabă obține remiză prin repetarea mutărilor, profitând de slăbiciunile poziționale din dispunerea pe tablă a forțelor adversarului”.

M. Bent

M.O. 6, *New Statesman*, 1970



Remiză

Greu de crezut, dar albul reușește să anihileze pe rând cele patru piese negre active: **1.♘d6+ ♔f8 2.♘g6+ ♔g8 3.♘f4!** (toate piesele negre sunt blocate, iar albul amenință acum 4.♔b7 și 5.♔xa8) **3...♗a6 4.♔c5!** (tempo!) **4...♔f8** (singura mutare bună) **5.♘g6+ ♔g8 6.♘f4 ♗f1** (ce altceva?) **7.♔c6** (albul revine pe vechiul loc) **7...♗a6 8.♔c5 ♔h6** (ultima speranță de a ieși din încercuirea cailor albi) **9.♘f7+ ♔h7 10.♘d6 ♔g8 11.♔c5** remiză pozițională, negrul fiind obligat să accepte repetarea mutărilor.

Exploatarea artistică multilaterală a unor asemenea motive tactice, existente în fază embrionară în unele poziții analizate de vechii teoreticieni, a constituit esența acestei foarte populare teme din studiile moderne.

Iată câteva dintre tipurile de *remiză pozițională* pe care le întâlnim des în diverse monografii de gen: *blocada* pieselor adverse, *fortăreața* (prob. din rus. *крепость*), *legarea* pieselor adverse, *atac perpetuu* asupra pieselor adverse (cf. rus. *вечное нападение*), *repetarea mutărilor*, *şah etern*.

Rex solus

Numele latinesc **rex solus** („regele singur”) este dat problemei în care negrul are numai regele pe tablă. Fiind sărace în conţinut, problemele de acest tip nu mai aduc nimic nou în stadiul actual de dezvoltare a compoziţiei şahiste ortodoxe.

În schimb, se întâlnesc adesea studii de pat cu „rex solus”, în care poziţia finală este creată de alb prin sacrificarea pieselor pe care le–a avut anterior.

Statist

Termen întâlnit în cercuri de şah de altădată, folosit rar astăzi, mai ales în limbajul problemiştilor, **statist** denumeşte o piesă inactivă într–o problemă sau într–un studiu, sau care îndeplineşte un rol minor faţă de valoarea ei reală. Provine din germ. *Statist* „figurant”. Are aceeaşi semnificaţie ca fr. *pièce morte*. Trebuie spus că asemenea piese sunt rău privite de apărătorii *principiului economiei*, care guvernează şahul artistic, cu deosebire în domeniul studiilor. Compozitorii vechi, din perioada de tranziţie spre şcolile moderne, admiteau prezenţa lor în probleme, în schimb şcoala boemiană le interzicea cu desăvârşire, mai ales în construirea tablourilor de mat.

Studiu

Cu sinonimul *final artistic*, **studiul** (< fr. *étude*; cf. rus. *этюд)* este diferit prin conţinut de ceea ce se înţelege prin *studiu* în limbajul curent. Studiul denumeşte o poziţie imaginată, ca şi problema, dar având faţă de aceasta trăsături aparte, dintre care dominantă este legătura strânsă cu jocul practic, soluţia desfăşurându–se după tipicul acestuia.

Există mai multe feluri de studii. Primele studii din perioada modernă sunt cele *teoretico–analitice*, care stabilesc metodele de a obţine remiza sau câştigul în finaluri simple. Au urmat după aceea studiile *artistice*, care prezintă într–o poziţie economică (pe cât posibil fără piese inactive) o idee conducătoare mai deosebită. În ele combinaţiile deţin un rol principal, iar repetarea motivului tematic ales devine un mijloc valoros de exprimare artistică a conţinutului.

Corelaţia dintre material (piese) şi timp, unul dintre atributele

logicii jocului de şah, capătă în studiile moderne alte valenţe. Au fost explorate noi teme privind spaţiul şi mişcările pe tabla de şah, exprimate prin zugzwang, dominaţie, blocadă, deplasările sistematice şi, ca o descoperire a valorii timpului în şah, remiza poziţională prin repetarea infintă a mutărilor.

Un loc aparte în studiile compuse în epoca modernă îl ocupă *manevrele repetate*, precum şi alte elemente de joc care în partide sunt practic imposibile: *manevrele în ecou* (repetate în aceeaşi formaţie, dar pe câmpuri de altă culoare), *marşul în zig–zag* (< fr. *marche en zigzag*, engl. *zigzag walk*), succesiunea de *promoţii* (*transformări*) *minore* (engl. *minor promotion*).

Nu puţine sunt şi studiile care dezvăluie aspecte noi de colaborare între figuri, lupta desfăşurându–se pe alte coordonate decât cele din partida de toate zilele sau chiar producând excepţii de la reguli. De aceea, se poate considera că finalurile artistice pot servi la îmbogăţirea bagajului de cunoştinţe şahiste, chiar şi jucătorilor de mare performanţă, nu numai amatorilor de frumos în şah. În această privinţă, exemplul cel mai bun ni–l oferă marele maestru Lev Polugaevski, care, pregătindu–se pentru meciul ce avea de jucat cu Mihail Tal în semifinalele campionatului mondial, s–a antrenat rezolvând 300 de studii, fapt care, potrivit declaraţiilor sale, l–a ajutat să–şi depăşească adversarul în calculul variantelor din anumite partide.

Etudiştii români au avut importante contribuţii în teoria finalurilor simple, atât în genul analitic, cât şi genul artistic. Au intrat definitiv în teoria etudistică modernă analizele lui Paul Farago despre *Dama împotriva pionului* şi ale lui Emilian Dobrescu despre *Dama împotriva turnului şi nebunului*, care au fost efectuate cu mult înainte de alcătuirea bazelor de date obţinute pe cale computerizată, existente astăzi, şi unde se regăsesc în cea mai mare parte.

Prin aceste cercetări au fost relevate resurse necunoscute ale raporturilor de forţe analizate, care au fost fructificate periodic de autorii lor prin studii artistice de mare valoare.

Task

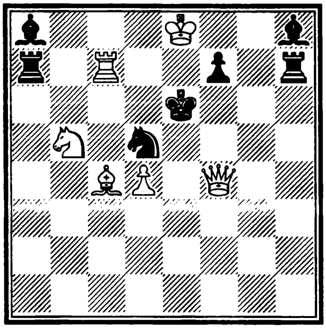
Împrumut din engl. *task*, termenul numeşte o problemă sau un studiu care realizează într–un număr record de variante o temă

considerată dificilă sau chiar imposibilă, ori o temă oarecare.

Un exemplu de *task* îl reprezintă în domeniul problemelor cu mat în 2 mutări două lucrări, care tratează vechea temă Grimshaw, una în manieră clasică, despre care se părea că spusese „ultimul cuvânt", iar cealaltă în spirit modern.

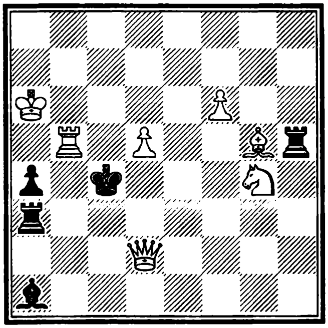
Prima este o celebră lucrare din 1930 a lui Lev Loşinski, considerat cel mai mare compozitor de probleme al epocii moderne, cu 6 variante consecutive după cheie, cealaltă aparţine compatriotului nostru Mircea Manolescu, în care cele 6 variante sunt prezentate câte 2 în trei faze (în joc aparent, în cursă şi apoi în soluţie), totul într–o formă ideală de Meredith (12 piese). Este una din demonstraţiile superiorităţii concepţiilor moderne, care permit reluarea vechilor teme şi tratarea lor la un nivel egal cu operele clasice ale marilor înaintaşi.

L. Loşinski
M.O. I-II, *Tijdschrift*, 1930



2#

M. Manolescu
Pr. I, *Revista de Şah*, 1956



2#

L. Loşinski. Considerată un task al anilor '30, problema este construită sub formă de blocadă. După **1.♗b3!** (mutare de aşteptare) au loc trei duble interferenţe Grimshaw pe b7, g7 şi f6: 1...♖b7 2.♖c6#; 1...♗b7 2.♖e7#; 1...♖g7 2.♕e5#; 1...♗g7 2.♕xf7#; 1...♗f6 2.♕g4#; 1...f6 2 ♕e4#

M. Manolescu. Joc aparent: 1...♖c3 2.♘e5#; 1...♗c3 2.♘e3#. În cursa 1.♘f2? cu ameninţarea 2.♕b4#, noile interferenţe pe câmpul **c3** fac posibile alte maturi: 1...♖c3 2.♕f4#; 1...♗c3 2.♕d3#, dar această încercare este respinsă de 1...♖b3! Mutarea–cheie este **1.♗e3!**, după care urmează maturi noi: 1...♖c3 2.♕d4#; 1...♗c3

2.♕e2#. Problema realizează, pe lângă tema Grimshaw în maximum de variante, şi tema Zagoruiko, adică schimbarea în trei faze a maturilor tematice.

Idealul oricărui task este să atingă *recordul absolut*, dar înfăptuirea sa are un caracter strict tehnic, fără valoarea artistică cerută unei probleme. Un asemenea task–tehnic este o problemă în 2 mutări a lui N. Petrović, un mare problemist iugoslav, în care după cheie apar 24 de variante încheiate cu mat, ceea ce reprezintă maximul posibil în genul problemelor ortodoxe.

Temă

Termen şahist internaţional, a fost preluat la noi probabil din germ. *Thema* sau fr. *thème*. În compoziţia şahistă, *tema* înseamnă motivul sau ideea principală care particularizează o problemă sau un studiu. Elementele tactico–strategice combinate sau repetate constituie esenţa unei teme. Sunt catalogate peste 500 de teme, cele mai multe în domeniul problemelor cu 2 mutări.

Cum am spus mai sus, temele clasice sunt în general epuizate, dar introducerea unor elemente inovatoare, cum sunt jocurile aparente şi cursele, au lărgit mult posibilităţile de exploatare a resurselor şahului în toate ramurile compoziţiei.

În ultima vreme, de o mare atenţie s–au bucurat în probleme aşa–zisele *teme figurative* (< fr. *thème figuratif*), cu sinonimul *teme geometrice* (< engl. *geometrical theme*), care ilustrează, în cursul soluţiei, prin mersul figurii tematice (albe sau negre), diverse forme geometrice, cum ar fi: *crucea regelui*, *crucea turnului*, *steaua regelui*, *rombul nebunului* etc.

Tempozug

Cuvânt de origine germană, **tempozug** înseamnă „mutare de aşteptare”, adică *mutare de tempo*, care nu ameninţă nimic şi obligă partea adversă să–şi creeze slăbiciuni, tocmai pentru că trebuie să mute. Efectul său este urmat de mat, dacă este vorba de o problemă, iar în cazul unui studiu de obţinerea unui oarecare avantaj poziţional, de remiză sau de câştig.

Triunghi

Sub denumirea **triunghi** sau **manevră în triunghi** (< fr. *triangle*; *manoeuvre en triangle*) este reprezentată succesiunea de trei mutări executate de o aceeaşi figură, care descrie cele trei laturi ale unui triunghi, având drept scop ajungerea la poziţia originară, dar cu adversarul la mutare. Se întâlneşte în probleme cu mai multe mutări, dar mai ales în inverse, unde există şi un task celebru al lui Pauly cu un triplu triunghi consecutiv al damei albe.

Face parte de asemenea din tematica modernă a studiilor de şah, în speţă în cele cu zugzwang reciproc. Singurele piese care pot să întreprindă o asemenea manevră sunt regele şi dama, care prin mersul lor au posibilitatea să se întoarcă la poziţia iniţială. Se poate întâmpla, însă destul de rar, ca şi în finaluri de partidă cu pioni blocaţi să fie posibilă efectuarea unui triunghi.

Variantă

Asupra acestui termen amintit mai înainte este necesar să revenim, deoarece în compoziţia şahistă are alte semnificaţii. Prin el se se denumeşte succesiunea de mutări legate logic care determină conţinutul tematic al compoziţiei şi reprezintă *varianta principală*. Există şi *variante secundare*, netematice, care denumesc căile de joc secundare şi au doar rolul de a asigura corectitudinea soluţiei. În studii se recomandă ca acestea să nu ceară analize laborioase, care să umbrească şi să sufoce *varianta principală*.

Zugzwang

Şi acest termen ne este cunoscut din expunerea privitoare la jocul practic, dar trebuie explicate trăsăturile specifice pe care le are poziţia de zugzwang în compoziţiile de şah faţă de partidă. În sens strict, poziţia de zugzwang apare atunci când una din părţi, fiind la mutare, nu are alegere şi nu poate să joace decât o mutare, care potrivit situaţiei date, este dăunătoare.

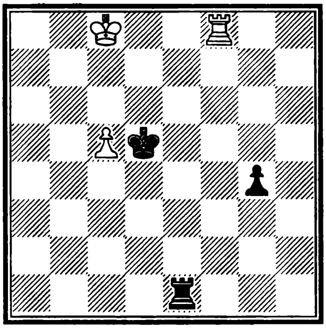
În probleme, poziţia de zugzwang se instituie de obicei după o mutare albă, în special după cheia fără ameninţare. Există şi probleme în care avem de–a face cu un *zugzwang iniţial*, care poate fi menţinut printr–o cheie de aşteptare.

În studii, poziţia de *zugzwang unilateral* se naşte atunci când numai una din părţi nu mai are mutare satisfăcătoare şi este urmat de câştig imediat sau de remiză, în funcţie de enunţ.

Unul din mijloacele des utilizate pentru crearea poziţiei de zugzwang este *manevra în triunghi*, amintită mai sus, care are ca scop să transfere adversarului mutarea. Pentru a înţelege atât dificultatea, cât şi frumuseţea acestei teme, să ne oprim asupra diagramei.

A. Herberg

Themes 64, 1961



Remiză

Mutarea atrăgătoare 1.♖f5+ ♚c6 2.♔d8 g3 3.♖g5 ♜g1 4.♔c8 g2 duce la pierdere, pentru că albul *trebuie să mute*: ori pierde pionul, ori îşi expune regele şahurilor turnului negru. La aceeaşi poziţie se ajunge şi după 1.♖g8? ♜g1 2.♖g5+ ♚c6 3.♔d8 g3 4.♔c8 g2 etc. Prin urmare, remiza se obţine numai dacă albul obţine poziţia amintită mai sus, dar *cu negrul la mutare*. Acest transfer al mutării este deci scopul manevrei albului: **1.♖f4! g3 2.♖g4 ♜g1 3.♖g5+ ♚c6 4.♔d8 g2 5.♔c8** şi acum se inversează rolurile, negrul fiind în zugzwang: **5...♜h1 6.♖g6+ =**

Manevra se întâmplă des în studiile cu *zugzwang reciproc*, adică cele în care aceeaşi poziţie este obţinută (în varianta principală) şi în încercarea cu alb la mutare, şi în poziţia cu negru la mutare; şi într–un caz şi în altul, obligaţia de a muta este dezavantajoasă. Acest termen are corespondente în engl. *mutual Zugzwang*, fr. *zugzwang réciproque*, dar cel mai probabil la noi a fost împrumutat din rus. *взаимный цугцванг*.

Bibliografie

Albin	A. Albin, *Amiculu Jocului de schach, Theoreticu şi Practicu*, Bucureşti, 1872, (reproducere), Edit. Gambit, Bucureşti, 2009.
Bariţ	G. Bariţ şi G. Munteanu, *Dicţionar germano – român (întocmit şi în partea lui română înavuţit cu câteva mii de cuvinte)*, I–II, Braşov, 1853-54.
Buletin	„Buletin Problemistic". *Vechi probleme româneşti de şah din secolul XIX,* Supliment 14, 2007.
Cercetări	Virgil Nestorescu, *Cercetări etimologice*, Edit. Univers Enciclopedic, Bucureşti, 1999.
Codrescu	Th. Codrescu, *Dicţionar franceso–romanu*, Iaşi, 1859.
Compoziţia şahistă	Emilian Dobrescu, Virgil Nestorescu, *Compoziţia şahistă în România*, Edit. Stadion, Bucureşti, 1973.
DA	Academia Română, *Dicţionarul limbii române, A–De* şi *F–Lojniţă,* 1913–1945.
DEX	*Dicţionar explicativ al limbii române,* Bucureşti, 1975.
DLR	Academia Română, *Dicţionarul limbii române* (DLR). Serie nouă, Bucureşti, 1965 şi urm.
ENC. ROM.	C. Diaconovich, *Enciclopedia română*, I–III, Sibiu, 1898–1904.
Familia	*Familia*, foaie enciclopedică şi beletristică cu ilustraţiuni. Pesta, apoi Oradea Mare, Redactor responsabil, proprietar şi editor: Iosif Vulcan, Anul I (1865) ş.u.
Gorjan	Gherasim Gorjan, *Dascăl pentru limba franţozească*, adică carte cu astfel de înlesniri mari pentru limba şi citirea franţozească, încât va putea fieşcare a citi şi a învăţa singur o mulţime mare de ziceri şi de vorbiri franţozeşti, ajunge numai să ştie a citi româneşte: acum întâiu într'ast chip întocmită de D.I. Gherasim Gorjan,

	Profesorul, şi închinată cu toată plecăciunea prea bunului Patriot D. Medelnicerului I. Budişteanu, Tipărită în anul 1832 (cf. Biblioteca Academiei cod I 80781).
Ianovcic	A.F. Ianovcic, *Şahul artistic. Manual de compoziţie şahistă*, Ediţia a II–a revăzută şi completată, Edit. Sport–Turism, Bucureşti, 1979.
Informationes	*Informationes speculativae et practicae de ingenioso et artificiali scruporum lusu SCHACH, vulgo sic nuncupato, ad methodum D. PHILIPPI STAMMA*, (reproducere), Edit. Gambit, Bucureşti, 2000.
Litmanowicz	W. Litmanowicz, *Curiozităţi din lumea şahului*, Edit. Sport-Turism, Bucureşti, 1978.
Littré	E. Littré, *Dictionnaire de la langue française*, t. 3, Paris, Gallimard–Hachette, 1960.
M.A.	(M. Andreian) *Manualul amatorului Jocului de şah*, Craiova, 1882, (reproducere), Edit. Gambit, Bucureşti, 2009.
Murray	J.H. Murray, *A History of Chess*, London, 1913.
Planeta ŞAH	*Literatura şi jocurile minţii. Planeta şah*, Almanah editat de Uniunea Scriitorilor, Bucureşti, 1985.
Poenaru	P. Poenaru, F. Aaron şi G. Hill, *Vocabular franţezo–românesc*, I–II, 1840–41.
Robert	*Le grand Robert de la langue française*, t. III, Conv–Entro, Paris [1996].
Rujiţki	Marian Stere, *Prima lucrare de şah în limba română*: *Fr. Rujiţki, Giocul şatranci, 1838*, Edit. Gambit, Bucureşti, 1999.
Stamati	P.T. Stamati, *Dicionăraşu romanescu de cuvinte tehnice şi altele greu de înţeles*, Iaşi, 1851.
Stere	Marian Stere, *Bibliografia şahului românesc*, Edit. Gambit, Bucureşti, 2009.
Zărnescu	Constantin Zărnescu, *Dicţionar explicativ al jocului de şah,* Edit. Tempus, Bucureşti, 1995.

Indice de cuvinte și expresii

Indicele cuprinde cuvinte românești și unii termeni internaționali.

Cuvintele vechi sunt înregistrate în forma gramaticală din izvoare.

Cifrele cursive se referă la a) informații complete asupra cuvântului analizat; b) sensuri deosebite ale aceluiași cuvânt.

arhiŞAH

Marian STERE
P.O. Box 44-74, 042.350 - Bucureşti, România
e-mail: marian_stere@yahoo.com

- Revista **arhiŞAH, 1990 - 1992**

#0 - **arhiŞAH supliment #1/1991**

#1 - Mircea PAVLOV, Marian STERE, **Olimpiada de şah, Elista 1998**

#2 - Marian STERE, **Fr. Rujiţki, "Giocul şatranci" - 1838**

#3 - Virgil NESTORESCU, **Probleme şi studii alese**

#4 - Mircea PAVLOV, **Cooperarea strategică între figuri**, *vol. 1*

#5 - Mircea PAVLOV, **Cooperarea strategică între figuri**, *vol. 2*

#6 - Gheorghe TELBIS, **Cariera mea şahistă**

#7 - **Şahul în literatură**, *vol. 1*

#8 - **Informationes speculativae et practicae..., 1784**

#9 - Marian STERE, **Wolfgang Pauly. Challenge of a Legacy. Provocarea unei moşteniri**

#10 - Virgil NESTORESCU, **Miniaturi în alb şi negru**

#10.2 - Virgil NESTORESCU, **Miniaturi în alb şi negru**, ed. II

#11 - Valeriu PETROVICI, Marian STERE, **Radu Drăgoescu**

#11.2 - Valeriu PETROVICI, Marian STERE, **Radu Drăgoescu**, ed. II

#12 - Mircea PAVLOV, **Cooperarea strategică între figuri**, *vol. 3*

#13 - Marian STERE, **RO-ABC. Romania - A Bibliography of Chess. Bibliografia şahului românesc**

#14 - **A. LERNOVICI - "101" Probleme de şah ..., 1927**

#15 - **M.A. - Manualul amatorului Jocului de Schach, 1882**

#16 - **A. ALBIN - Amiculu jocului de schach, 1872**

#17 - **P. VASILESCU - Elementele jocului de şach, 1903**

#18 - Emanuel REICHER, **După şase decenii de activitate şahistă**

#19 - Virgil NESTORESCU, **Termenii de şah şi aventurile lor**

Tipărit în regia autorului.